特集「AOUショー最強ゲームはこれだ!!」総合部門1位「ストIII 3rd」

平成11年4月15日発行（毎月2日、15日、30日発行）
第14巻第13号通巻256号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

APRIL.15.1999 No.256

ゲームセンターを10倍面白くする本



特集

1999 AOU Amusement EXPO
最強ゲームはこれだ!!

一押し

DEAD or ALIVE2
餓狼伝説WILD AMBITION
ジョジョの奇妙な冒険

1999
4 15
定価 510円

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
Fight for the Future

AOU号外総合人気部門1位

開催せまる!! マルゲ屋 東京ゲームショウ'99春 幕張店出展決定！



蘭宮涼先生 ナコルル&リムルルグッズ

- 描き下ろしナコルルポスター　(1,300円)
- 描き下ろしリムルルポスター　(1,300円)
- 描き下ろしテレカセット　(2,600円)
- 描き下ろしマグカップ　(850円)
- 限定テレカ付き蘭宮涼先生ナコ&リムセット (予価3,400円)

すくすく犬福グッズ

あの犬福がついに立体化！君の家に福と一緒にやってくる!?



犬福ぬいぐるみ【タグ付初回限定版】(予価1,200円)

福袋も販売！

- マルゲ屋福袋　3,000円(税込)
  10,000円相当の商品が入ってこの価格!!
- 美少女福袋　5,000円(税込)
  「To Heart」をはじめ、関連グッズがいっぱい！

『バブルガムクライシスTOKYO2040トレーディングカード』(右イラスト)の先行販売や、『超鋼戦紀キカイオーグッズ』など、まだまだ話題満載！







発進！ GAMEST CD-ROM COLLECTION 先行発売!!

Vol.001　吉崎観音自選イラスト集　MINED+
Vol.002　桜瀬琥姫自選イラスト集　KaleidoScope万華鏡

Macintosh／Windows対応HYBRID CD-ROM　各4,800円(本体価格)

東京ゲームショウ'99春

会　場：幕張メッセ
(日本コンベンションセンター)
展示ホール1〜8

開催日：3月20日(土)10:00〜19:00
3月21日(日)10:00〜17:00

主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)

前売券好評発売中

- 前売券：一般……1,000円
- 当日券：一般……1,200円

[一般=中学生以上 (小学生以下入場無料)]

※3/20(土)が登校日の小中高生は14:00からの入場となります。

お問い合わせ
「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421

GAMEST http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

マルゲ屋 http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

お詫び　前回告知いたしました「うたたねひろゆき先生新作モリガン&リリスグッズ」は諸事情により発売延期となりました。お詫びして訂正いたします。





1999 AOUショー最強ゲームはこれだ!!

ストⅢ3rd強し！が、音ゲーの追随も！

2月17-18日とAOUショーが幕張メッセで行われた。今回のショーの目玉はストⅢ3rdの初お披露目、ダンス2NDを筆頭とする音ゲーだと編集部では考えていた。しかし結果としてはある意味意外なものであった。果たして今回のAOUショーの持つ意味はどんなものだったのか？

■総合人気ランキングBEST20

順位	ゲームタイトル	合計
1	STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future	388
2	ドラムマニア	164
3	ダンスダンスレボリューション 2ndMix	158
4	ギガウィング	132
4	クレイジータクシー	108
6	ビートマニアⅡ DX	107
7	ギターフリークス	99
8	RCでGO!	94
9	ハイドロサンダー	65
10	バトルギア	61
11	サイレントスコープ	59
12	ゾンビリベンジ	52
13	アイドル雀士スーチーパイⅢ	47
13	エアラインパイロッツ	47
13	バストアムーブ	39
13	ポップンミュージック	37
17	ダービーオーナーズクラブ	37
17	500GP	37
19	ウォー	36
20	恋愛クイズハイスクールエンジェル	34

■オペレーター人気ランキングBEST20

順位	ゲームタイトル	合計
1	ダンスダンスレボリューション 2ndMix	105
2	STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future	99
3	ビートマニアⅡ DX	80
4	ドラムマニア	53
4	ギターフリークス	53
6	ハイドロサンダー	38
7	ウォー	29
8	RCでGO!	26
9	ゾンビコップ	25
10	ギガウィング	22
11	恋愛クイズハイスクールエンジェル	18
12	バトルギア	17
13	バストアムーブ	12
13	サイレントスコープ	12
13	クレイジータクシー	12
13	ガンバァール	12
17	ポップンミュージック2	11
17	ダービーオーナーズクラブ	11
19	アングラーキング	10
20	パカパカパッション2（仮）	9





幕張メッセは燃えていたか？

「どうせ行けないから…」というアンケートを今にも書いてしまいそうなキミのために、会場がどんな感じだったかをざっとお伝えしよう。

その前にまず理解してほしいのが、AOUショーというのは、他のゲームショーとは性質の異なるものであるということ。コンシューマのとは違い、会場のお客はほとんどが関係者。オペレーターやディストリビューターが商売道具を直にさわって仕入れられる機会なのだ。だからというわけではないが、にぎやかさではほかのショーに一歩譲る。そんな規定のなかでも、各社のブースでは一足先のゲーセンのシーンを演出しようと盛り上げに努力している。

最近のショー風物詩、コナミの音ゲー筐体群は、大通りを埋めるほどの人だかり。

次に華やかだったのは、レースクイーンを配したタイトー。コンパニオンもショーの風物詩といえるだろう。

筐体ものでお客を集めていたのはセガとナムコ。大型筐体が軒を連ね、それを囲むようにお客が群がる風景もショーならでは。

会場にきた人たちはじっくりと先物買いができる楽しみを満喫して帰っていったようだ。きっとこの結果はゲーセンにすぐに反映されるだろう。

さて、今回はいつものショーリポートとは趣向を変えて、会場で感じとることのできた雰囲気、特色などを4つのトピックスにわけて、ちょっと掘り下げてリポートするぞ。




うわっスゴッ！と思ったら同日開催のMACワールドエキスポの列だった（笑）。


ここでの反応を見て、発売時期などの調整が行われることも。



美人コンパニオンと一緒にプレイできるなんて、いかにもショーって感じでしょ。

石井ぜんじ AOUショーを終えて…

今回のAOUショーでは遊べる新作対戦格闘がストⅢしかなく、ゲームセンターが気軽に買える基板ものが少なかった。このような状況ではいけないのだが、個人的にはこれは一時的なものと判断しており、悲観はしていない。

今の流れの中で、私が感じた重要な点は2つ。まずは既存のファンがついてくれるジャンルを確実に満足させていくことと、逆に廃れているが可能性のあるジャンルを、面白さ優先の思想で斬新に作り上げることである。

まず大事なのが、現状残っている対戦格闘・音楽ゲーム・シューティングのファン層をきちっと押さえていくことである。そのためには、ブームを終わらせないように、コンスタントに質の高いゲームを作っていくことが必要とされると思う。今回のショーで言えば、ストⅢ・ギガウイング・ダンスダンス2あたりが挙げられる。逆に3D対戦格闘がなかったのは残念だった。

ゲーセンを盛り上げて行くには、各ジャンルで安定して楽しめるゲームがあればよい。対戦格闘やシューティングは求めている固定ファンがいるので、一定水準のゲームが作れれば確実な人気が出る。これは恵まれたこと。まずは現状のファンを満足させることを考えてほしい。プレイヤーとしては、当然の要求である。

また、思うのはここ最近の既存のスタイルにこだわるのではなく、面白いという考え方のもとに新機軸のゲームを作ってほしいということである。例えば、今回は大型筐体で従来のシミュレーションタイプではなく、クレイジータクシーやサイレントスコープなどのゲーム的な面白さを感じさせるゲームが出展されていた。これらの機種は、もっと早く出ても良かった。

はっきり言って、今のこの業界は既存の概念にとらわれすぎだと思う。一番大事なのは面白いか、楽しめるかどうかということ。同じゲームが続きすぎれば飽きるのは当然の心理。面白いということが全ての原点で、何回もやってくれないことには始まらない。

企画段階では面白いアイデアがあっても、アーケードでは制約が厳しくて成り立たないのが現実だろう。でも、その制約は本当なのか？アタリのゲームを見ていると、海外のメーカーのほうがその呪縛から解き放たれていると思う。

例えばシューティングは彩京のシリーズのようにランダム面があったほうがいいなんていうのは実に些細なことと思う。違うスタイルはいくらでも考えられる。

期待のNAOMIもソフト次第。本質を見極め、迅速な対応で面白いゲームを増やしていってほしいと思う。



オペレーター人気ランキング

前回	今回	ゲームタイトル／メーカー名	得票数
2	1	ダンスダンスレボリューション2ndMIX／コナミ	68
1	2	STREETFIGHTERⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future／カプコン	66
3	3	ビートマニアⅡDX／コナミ	58
4	4	ドラムマニア／コナミ	38
5	5	ギターフリークス／コナミ	33
6	6	RCでGO！／タイトー	19
8	7	ゾンビリベンジ／セガ	18
13	8	ハイドロサンダー／ミッドウェイ	16
7	9	ギガウイング／カプコン	15
8	10	恋愛クイズハイスクールエンジェル／ナムコ	13
-	11	ウォー／アタリ	11
13	12	ダービーオーナーズクラブ／セガ	8
13	12	アングラーキング／ナムコ	8
11	14	バストアムーブ／アトラス	7
10	14	ポップンミュージック2／コナミ	7
18	14	クレイジータクシー／セガ	7
-	17	サイレントスコープ／コナミ	6
13	17	バトルギア／タイトー	6
-	17	パカパカパッション2（仮）／ナムコ	6
13	17	NBAショータイム-NBAonNBC-／アタリ	6

出展人気ランキング

前回	今回	ゲームタイトル／メーカー名	得票数
1	1	STREETFIGHTERⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future／カプコン	132
2	2	ドラムマニア／コナミ	85
4	3	ギガウイング／カプコン	55
4	4	ダンスダンスレボリューション2ndMIX／コナミ	53
3	4	ギターフリークス／コナミ	53
7	6	RCでGO！／タイトー	44
4	7	ビートマニアⅡDX／コナミ	42
9	8	クレイジータクシー／セガ	40
11	9	ハイドロサンダー／ミッドウェイ	35
11	10	ゾンビリベンジ／セガ	26
9	10	バトルギア／タイトー	26
9	12	500GP／ナムコ	24
17	13	サイレントスコープ／コナミ	23
11	13	エアラインパイロッツ／セガ	23
11	15	恋愛クイズハイスクールエンジェル／ナムコ	18
-	15	パカパカパッション2（仮）／ナムコ	18
11	17	バストアムーブ／アトラス	17
19	17	アイドル雀士スーチーパイⅢ／ジャレコ	17
17	19	ダービーオーナーズクラブ／セガ	15
11	19	アングラーキング／ナムコ	15

映像出展ランキング

前回	今回	ゲームタイトル／メーカー名	得票数
1	1	DEADorALIVE2／テクモ	51
2	2	ストライダー飛竜（仮）／カプコン	24
3	3	F355チャレンジ／セガ	9

トピックス1 ストⅢ3rd堂々1位獲得

今回のショーで実際にプレイできる対戦格闘を出展したのはカプコンだけであった。一時期はどんなメーカーも対戦格闘をほぼ出展してきたと言って過言ではないほどのジャンルだっただけに、これは事件ともいえるだろう。

今ゲームセンターでは、対戦格闘ゲームよりもビートマニアやダンスダンスレボリューションにプレイヤーがついているお店も多いだろう。そんな考えからメーカーも対戦格闘以外のジャンルを模索している時期かもしれない。

しかし、その実際に出展されたストⅢ3rdが新声社ブースで行われたアンケートでAOUショー総合人気ランキング1位を獲得したのは事実である。プレイヤーは一体何を思いショー会場でストⅢ3rdに票を投じたのだろう？


ストⅢ3rd人気は本物？会場では多数の人がプレイしていた。





新システムも多数採用されているようだ。

トピックス2 音ゲー、業界を席捲！

今回のショーの一番のトピックスと言えば音ゲーの各社からの出展が挙げられるだろう。コナミからは「ビートマニアⅡDX」「ポップンミュージック2」「ダンスダンスレボリューション2NDMIX」「ギターフリークス」「ドラムマニア」と計5機種！ナムコは「パカパカパッション2」「ジャンピンググルーヴ」、セガからは「フラッシュビーツ」、ジャレコからはすでに発売中ではあるが「VJ」が、アトラスからはPSで人気を博した「バストアムーブ」が逆移植という形で出展された。

人気ランキングでも上位をほぼ独占と言っても過言ではないほどランキングされている。また、そのタイトル数は一時期の対戦格闘の出展数と変わらないくらいの印象が強く、もはや「音ゲー」という1ジャンルに定着した感が強い。今回のショーは正に音ゲー一色が強かったといえるだろう。





アトラスのバストアムーブも出展されていたぞ。

トピックス3 大型筐体ゲームの方向性

今回のショーで目立って見かけられたのは、その筐体の大きさからもあるが、大型筐体ゲームだ。ゲームセンターの華、といえるこの大型筐体ゲーム、各社のブースでもイベント等を行うなどショーの華やかな一面を演出していた。

そんな大型筐体だが今回のショーでは大きくわけて2つの方向性に分かれていたと感じられた。1つは「エアライ ンパイロッツ」に代表されるシミュレーション性の高いゲーム、もう1つが「ハイドロサンダー」や「クレイジータクシー」などシミュレートというよりは、遊びの部分に的を絞ったものである。今回のショーでは一体どちらが人気が高かったのだろうか？




アタリから出展されたWAR。新しいタイプのゲームといえよう。

トピックス3 「映像出展」の可能性

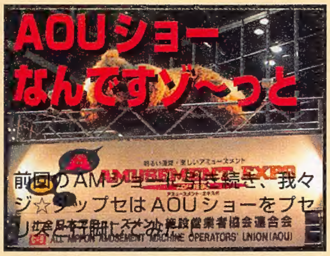
今回のショーではここ数回のショーの中ではあまりやられてこなかった映像出展が多かった。映像出展というと最近では「侍魂」、ちょっと前だと「G-ダライアス」「ソウルエッジ」「バーチャファイター3」などが記憶に新しい。これらのゲームは映像のみで出展することで、（プレイできない分）プレイヤーにある種の夢を与えてくれた。

今回のショーでは「デッドオアアライブ2」「F355チャレンジ」「ガンビート」などが映像のみの出展となったわけだが、各メーカーの映像出展を細かく見、その方法論を検証してみたい。





ガンビートも映像のみの出展だった。



消えたバイシクル

渕健（以下ケン）　遅いなあまさ兄ィ。今日のショーでは、10時からコナミブースの「ギターフリークス×ドラムマニア・セッションキット」を使って、ジ☆ダップセ新春ミニライブを敢行しようと予定してたのに…。

C・LAN（以下まさ）　お、新声社ブースの前で時計を見ながらそわそわしているそちはケソール大僧正。

ケソ　ああっ！マサール提督！30分の遅刻だっしゃら！

まさ　まあ聞くか君。実はこの華やかなショーの陰で、人知れず重大な事件が発生していたっぺれ〜

ケソ　事件？

まさ　昨日のことさな。新浦安駅に止めてあった我のチャリが、あ、ねい！と思ったら誰かにツモられてたっぺれ〜。

ケソ　ぬなス！

まさ　色は黒、カゴがちょっと曲がってて、3段階ギアつきの小粋なマシンさね。4年来の付き合いで、鍵がぶっこわれたから付け替えたばかりだったのにプセキュ〜。それが原因で遅刻したさなあ。

ケソ　非道い悪魔もいたもんだ。もし犯人がこれを読んでたなら、まさに自転車返してやってくれよな。

対戦格闘強し！ストⅢ3rd堂々の1位獲得！

音感ゲーム全盛のなか、ショー会場のアンケート集計で堂々1位の座に君臨したのはカプコンの対戦格闘ゲーム「ストリートファイターⅢ3rd」であった。

ここでは、なぜ音感ゲームの頭を押さえてストリートファイターⅢ3rdがアンケートのトップに輝いたのかを考えてみたい。

対戦格闘人気の下落？

現在の市場を見れば、もはや「対戦格闘さえ置いてあれば客がゲームセンターにお金を投入してくれる」といった黄金時代が終焉を迎えていることは誰の目にも明らかだ。

この原因は実にいろいろなものから来ていると考えられるが、その理由を単純に「もう対戦格闘というジャンルはすでに飽きられたのだ」と結論付けるのは早計だろう。

初代ストⅡが発売されてから、すでに8年が経とうとしている。確かに今現在発売されている作品を見ると、ゲーム的なアイディアが枯渇してきているという感は否めない。だが、それはおそらく短期間に同じようなコンセプトの作品を出し続けざるを得なかったのが原因で、そうなってしまうのはある意味しかたのないこと。また、対戦格闘はあまりの短い期間にあらゆるものを詰め込まれすぎたという経過も無視できない。これらのなかには未消化なものが多く、それらはまだ「昇華」されていない。もう飽きたと感じるのは、こういった表面的な部分しか見えずに、どれも同じに映ってしまうという側面も影響しているだろう。

不気味な沈黙！？



対戦格闘といえば、２Ｄではその人気をカプコンとシェアするＳＮＫ。街では餓狼ＷＡが稼働したばかりとはいえ、今回は珍しく対戦格闘のショー出展はなし。しかし、当日いきなりＮＡＯＭＩへの参入を発表するなど、「なにか」へ向けて動いていることは確かなようだ。

対戦格闘はより洗練された次世代へ

それでも今回のショーでは、対戦格闘であるストⅢ3rdはかなりの注目を浴びた。

以前ストⅡについていけなかった、または乗り遅れた、あるいは疑問を抱いてプレイしなかったといった層が「バーチャファイター」の登場に敏感に反応したのは記憶に新しい。切り口の新しいものが現れてコンセプトが理解されれば、それは既存のものであれ人の興味を惹くものである。



かなりの人だかりとなったカプコンブース。

今回出展されたストⅢシリーズには「ブロッキング」というシステムが加わっている。これが2D対戦格闘の駆け引きに、全く新しい展開を生んでいる。2D対戦格闘のテイストを持った異なるタイプのゲームといえるほどだ。前作2ndの評価もうなぎ登りで、期待感は高まっている。

また、各社が対戦格闘ゲームを出してこなかったのも、追い風に働くと思われる。一時は、特色のない同じタイプの対戦格闘ゲームが多く出すぎていた。数が少なくなると、タイトルの価値は高まる。グラフィック、ゲーム性共に信頼がおけるなら、なおさらであろう。

今回注目されたのはストⅢ3rdだったが、こういったこれまでの殻を打ち破る要素を持つ対戦格闘はほかにもすでに出始めている。これからはさらに高性能なボードの登場によって、いままで実現できなかったアイディアや企画などがふんだんにゲームに盛り込まれてくるはずだ。ひとつのジャンルとして定着した対戦格闘は、つぎなる新たなステージへと進化を遂げる胎動の時期に差しかかっているといえるだろう。


よく「もう飽きられた」といわれる対戦格闘。しかし…

まだ開発度が低いストⅢ3rdが1位を獲ったのは、こういった兆候を感じ取ったり、またはそれらを願う人々の期待が込められた結果なのではないだろうか。

現状でゲームセンターにはまだまだ対戦格闘ファンは多く存在する。人同士が対戦する面白さに対する感情は、飽きる・飽きないに左右されない普遍的なものだ。良質なものを期待しているだけなのだ。

（FRS-N.O）


2ndでじわじわとプレイ層が拡大していっただけに、3rdにかかる期待は大きい。

会場の声

●**ウォー（アタリ）**
簡単そうに見えたが、案外やると難しい。はまってしまいそうです。（オペレーター　男性）

●**サイレントスコープ（タイトー）**
発想がいいですね。なんかアンダーグラウンドで…。（メーカー　27歳　男性）

●**DEAD or ALIVE2（テクモ）**
画面がキレイ。動きもなめらか。（オペレーター　23歳　男性）

●**ゾンビリベンジ（セガ）**
操作性は現段階では難があるが、「先に進みたい」と思わせる面白そうな感じが出ています。（オペレーター　28歳　男性）

●**ギガウィング（カプコン）**
19××以来のカプコンシューティングなので。（デザイナー　28歳　男性）

●**ドラムマニア（コナミ）**
誰もが考えそうなアイデアだが、実現しているのはコナミだけ。非常によい。（オペレーター　27歳　男性）

●**ギターフリークス（コナミ）**
小学生や中学生の頃、掃除の時間にほうきを持ってギター演奏のマネを誰もがしたことがあるはず。そんな感覚を思い出した。（オペレーター　26歳　男性）

●**RCでGO！（タイトー）**
普通のドライブゲームは似たり寄ったりなので、目を引く。また、専用のプロポコントローラーがよかった。（オペレーター　29歳　男性）

●**バストアムーブ（アトラス）**
手だけでやっていたゲームを、身体を使ってやるとさらにハマった。（会社員　男　30歳）

オトゲリアンダイナマイト

まさ　今回のショーは音ゲーの花園といった感じで、まさに今が盛り、超ピークゆえにこれからは下降するしかねえ、と感じさせるほどの充実っぷりであるさなあ。
ケソ　ですね。
まさ　DJ、ダンスの次はギターにドラム。今後もう何が出てきても驚かねえ覚悟ができたっぺれ〜。
ケソ　個人的にはギターよりも、バイオリンで第九あたりを奏でてみたいところです。
（ここで突然ライターの珈琲FREAK乱入）
珈琲　私はクラシックには五月蝿いですよペロ（舌舐めずり）。いやーもうベートーベンは任してくださいよ。…ストⅢ3rdの発生と硬化を調べに行くんで後ほど（走）。
まさ　まさしく風林火山といった生き様であったさな。
ケソ　ところで、まさはどんな楽器を嗜んでいたっペリ。
まさ　そうさなあ、尺八を少々。父方のジゼルが人に教えていたこともあり、幼少の砌にはわりと吹いたもんでさあ、冗談抜きで。
ケソ　それは初耳。でも管楽器ゲーは無理かも。いざスタート！（擦）というときに、マウスピースには先達の唾液がベトリ、あダラリという光景が目に浮かびます。
まさ　残念さね。


どこの星から来たのか、謎の連中も演奏に興じていたぞ。

幕張震撼！音ゲー、業界を席捲！

コナミのビートマニアを皮切りに、アミューズメントセンターに押し寄せた「音楽ゲーム」の波だが、今回のショーにて、波頭の高さは最高位を記録したようだ。
ランキングから見てもわかるように、コナミ一連の「ビーマニシリーズ」が、上位に多数食い込む結果となった。シリーズの総投票数をみても、広い層から圧倒的支持を集めていることが見てとれるだろう。
多種多様な角度から「音楽とゲームの融合化」にアプローチした結果、今回のショーでは「音ゲーの細分化」が進むこととなった。だがそれも、より多くのユーザーのニーズに応えていける手段の一つであると捉えることができるかもしれない。

老舗の完成度！ビーマニシリーズ！

コナミは今後、「音楽」をゲームメインコンセプトに据えて作られたゲームは全て「ビーマニシリーズ」としてカテゴライズしていくことになったようだ。
今回出展されていたのは「ビートマニアⅡDX」「ダンスダンスレボリューション2ndMIX」「ギターフリークス」。本邦初公開となった「ポップンミュージック2」「ドラムマニア」の2機種が展示されていた。
今回のショーで完成版のお目見えとなった「ビートマニアⅡDX」だが、相も変わらず揺るぎない安定感と、より磨きがかかったアトラクト要素は、他に類を見ない圧倒的な存在感を来場者に与えていたようだ。
やや複雑になった操作系統であるが、プレイヤーの腕に合わせて多彩なプレイモードをチョイスでき、音ゲー嗜好層全てに対応できる力強さを感じさせた。
ビーマニシリーズの中でも異彩を放っていたのが、今回のショーの隠し玉であった「ドラムマニア」だ。画面に流れてくるノートに合わせてタイミングをとる、というのは既存のビーマニシリーズと同じ。だが、操作感が最も「実際の楽器のプレイ感覚に近い」ということがあって、プレイ中に感じる高揚感は凄まじく真に迫っている。それでいて「ゲームとしての要素」を程よく加味してあるので、かなりやり応えのある作品に仕上がっていると言えるだろう。
他の一連のビーマニシリーズも終日人が途絶えることなく、老舗ならではの安定感を遺憾なく発揮できたショーだったと言えよう。


ショーの前から話題沸騰のDDR2。人だかりがとにかくすごい。


ビートマニアⅡDX、ポップン2を囲む人垣！コナミブースは人口密度濃い！

音感ゲームに業界の流れを見る

今回のショーは「音楽」にゲーム性そのものを委ねるというコンセプトのもとに作られた「音感ゲーム」も多数出展されていた。
流れてくる光を、音楽に合わせて跳び越していく「ジャンピンググルーヴ」（ナムコ）や、流れる曲に合わせてリズムを刻んでいく「パカパカパッション2」（ナムコ）、音に合わせて「光」を相手に打ち返す音感エアホッケー「フラッシュビーツ」など、多彩な顔触れが揃うこととなった。
今の音楽ゲームは、一般層の求心力を喚起しやすい「シンプルなシステム」を基幹としつつも、細分化やインターネットランキングシステムを導入して、上級者のプレイアビリティにも応えていこうと模索している真っただ中である。
確固たる一大ジャンルとして定着した「音ゲー」だが、このジャンルが将来どのような進化を遂げていくのか、興味深く見守っていきたい。
（田渕健康）


リズムに乗ってジャンプ！ナムコのジャンピンググルーヴ。


今回はランキング対象外だったVJ。独特の味わい。

演っとく?!セッションプレイ！


今回のショーで初の試みとして出展されたのが、通信機能を使っての「セッションプレイ」。同じ曲を使って、ギターパート、ドラムパートをそれぞれが担当するというもの。
同時プレイで生まれる独特のグルーヴ感は、今までに無かった斬新な感覚！ぜひとも正式発売を希望！

●ストライダー飛竜（仮）（カプコン）
ビデオのみでしたが、長年期待して待ち続けたゲームの続編だけに、期待度大です。今から完成が楽しみです。（オペレーター　27歳　男性）
●ダービーオーナーズクラブ（セガ）
ゲームセンターで育成して、カードにメモリーできるところがいい。（学生　男　23歳）
●恋愛クイズハイスクールエンジェル
アーケードでもここ数年はギャルゲーと呼べそうなものがいくつかあるが、ここまで基本に忠実なものが出ると思わなかった。3年間プレイするのは大変だが、結構ハマりそう。（アルバイト　男　24歳）
●ゾンビリベンジ（セガ）
銃と拳の両方を使えるアクションゲームなので、動作のバリエーションが結構ありそう。時々障害物で全く視界が効かなくなるのは良くないが。（会社員　男　29歳）
●DEAD or ALIVE2（テクモ）
リングの移動や、ライトの破壊など、盛り上がる演出とそれに見合った表現力が良い。コインを入れる気になる。（メーカー　男　25歳）
●クレージータクシー（セガ）
まず何よりもカッコイイの一言。ライトユーザーからヘビーユーザーまで遊べそう。何人かでわいわいやるのにちょうど良い。（プログラマー　男　21歳）
●アングラーキング（ナムコ）
釣りを知らない私でも、大物釣りを体験できた気がした。（オペレーター　男　30歳）
●フィッシャーマンズバイト（コナミ）
釣りゲーはいくつかあったが、一番迫力があった。（オペレーター　男　24歳）

伝説のオーガたバトル

まさ　見たまえ君。会場内を賑わす大型筐体の隆盛ぶりを。
ケソ　ほフス。メストの人気ラソキソグを見ても、大型筐体の羽振りの良さっぷりが一際目に眩しいと申しますか。
まさ　気が付くとここは大型筐体のメッカにしてサンクチュアリ、トーゴブースの前ではないかポキュ。
ケソ　ああっ！前回のショーで好評を博したに相違ないであろう「ごきトマ」がバージョンアップしてますよ！
まさ　ふむソ！ならばいざ参らん！
ケソ　ライド！
まさ　イン！


トーゴが誇る期待の大型筐体「ごきげんトーマス2ndMIX(仮)」。ちなみに、この後搭乗禁止令が出された。


やる気を感じさせるメカニカルアニモーども。


会場内で発見されたバブルンとボブルンの脱殻。

新たな展開を見せてくれた「大型筐体もの」

今年のAOUショーで目立ったゲームジャンルはというと「大型筐体タイプ」ではなかっただろうか。

ゲームセンターが家庭用ゲームに対してより差別化を図る、という点で、大型筐体タイプは優れている。最新のハードが常に採用されてきたのがこの大型筐体だし、それを生かしたハイクオリティなものが体験できるのが醍醐味だろう。そのような意図で大手メーカーが力を入れているのが見えてきたショーであった。

そんな大型筐体タイプのゲームであるが、過去のものと現在のものとで違いがあるかというとそんなことはない。しかし、既存の各ジャンルの中で様々なタイプのゲームが出展されていたのが今回のショーの特色だろう。

これは、早くから3DCGでつくられることが多かったジャンルだけに、その使い方の幅が広がってきたといえる。

例えば、ドライブゲームなら3DCGの特性を生かし、どんなところへもいきたいところに車を走らせたり、ガンシューティングものであれば奥行き、高低差を演出として使われていたりすることなどが挙げられるだろう。



ミッドウェイの「ハイドロサンダー」。海外物も注目したい。


タイトーの「バトルギア」。硬派な路線が支持される理由では。

映像出展、今後の方向性

最近の大型筐体タイプの傾向は、よりリアルな映像、そして本物指向になってきているため、シミュレーション要素の強いゲームが多くつくられている。

その代表的なものがドライブゲームではタイトーの「バトルギア」とナムコの「50OGP」だろう。

実車を登場させたり、大型筐体タイプでなければできない本物を追求したコントロール系でプレイをさせることにより、現実には味わうことのできないドライビングを体験できるのだ。しかし、近年このタイプのゲームが苦戦しているのも事実。今後の巻き返しとともに、本格ものの王道を守って欲しい。

また、シミュレーション性を突き詰めたセガの「エアラインパイロッツ」の存在も忘れられない。


セガの「クレイジータクシー」。新機軸といえるだろう。

だが、今回のショーでこれらに対して目立っていたのが、今までのシミュレーション路線と違った遊び方を提示してきたタイプである。

セガの「クレイジータクシー」やミッドウェイの「ハイドロサンダー」など、前者はどこにでもいけるという自由度や壮快感、後者はスピード感に的を絞ったものなど様々なタイプの大型筐体ゲームが出展された。またガンシューティングでもコナミの「サイレントスコープ」は、狙い撃ちの感覚が充分新しさを感じさせた。


コナミの「サイレントスコープ」。ガンシューも新たな展開へ。

ただ走ればいい、撃てばいいというワンパターンゲーム内容から、3DCGの利点を使ったり、題材によって展開を変えたりすることで、同じジャンルであっても新たな遊び方を提供してくれるようになってきたのではないだろうか。

その幅の広さが今回のショーにおける支持の高さにつながったのではないだろうか。

今後出るゲームに是非注目したいところである。

（ずるずる・石井ぜんじ）

バトルギアに期待



「バトルギア」のようなドライブゲームは最近のものの中では古風なタイプといえるだろう。実車を忠実に3DCGにて再現している点などは最近の流れではあるが、ゲーム内容は、クルマを走らせて速ければGOOD！というオーソドックスなもの。こういった硬派なものが今、長生きするのだろう。

会場の声

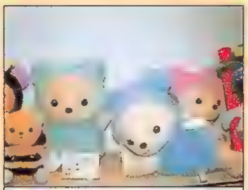
●格闘ゲームが非常に少なくなっていた。人気が高く、目に付くビートマニア、DDR等、コナミについつい注目してしまう。（オペレーター　男　31歳）
●大型筐体を使うゲームが増えてきて、ビデオゲームが少なくなってきているように感じる。（オペレーター　男）
●ゲーム内容の細分化が目立つが、必ずしもユーザーの要求に応えたものではないように思う。（イラストレーター　男　29歳）
●デッド　オア　アライブ2やパワーストーン等、NAOMIのグラフィックはかなり素晴らしい。（オペレーター　男　26歳）
●流行なのはわかるが、音楽ゲームが多すぎ、それ以外にこれといったものがない。（オペレーター　男　22歳）
●最近は見るべきゲームがない。客がやりたいのはキレイなゲームではなく、面白いゲームだということを、メーカーは忘れている気がする。（オペレーター　男　26歳）
●今回はいまいち目に付く作品があまりない。個々の完成度は決して低くないと思うが、どうも集客力の強いものは少ない気がする。（アルバイト　男　24歳）
●音ゲーも、少し前の格闘ゲームのようにマニア指向になっている気がした。このまま素人お断りのようにはなってほしくない。（オペレーター　男　22歳）
●ナムコの体力使う系に将来性を感じた。音ゲーは出つくしたって感じ。（メーカー　男　26歳）

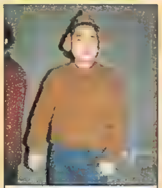
グリズル謝肉祭

まさ　今回のショーはかなりよいという結論に達した。
ケソ　？
まさ　なぜなら、グリズルグッズが非常に多いからだ。
ケソ　それは僕も感じました。案内所のクタリと横たわったグリズルを初め、王道クマプソやカットワークベア、エンジェルベアーなどクゥマ三昧の様相を呈してますからね。
まさ　そなわけで我らのグリズルコレクションの数々を、ここに、あ発表！（擦）


強暴さを宿した鋭い眼光。凄惨な殺戮の予感…。


メッセの一角で平和に暮らすグリズル一家。今日の夕食は何かな？


蜂蜜への情念が生んだ新グリズル、エンジェルベアーだ。


幻のぜんじベアを遂に激写！ 謎の生態が明らかに…。次号必見!!

NAOMIが魅せた「映像出展」の可能性

新作ゲームが所狭しと並べられているショー会場内での「華」といえば、コンパニオンと…そう、映像出展の隠し玉タイトル。未発表のゲームをどこよりも早く見られる…とあってか、大型モニターが設置されたブースは大混雑！

その中でも今回、ひときわ注目を浴びていたのが、セガ、テクモといったメーカー。

セガブースは、NAOMIで発売される新作ラインナップに加えて、鈴木裕氏による「F355チャレンジ」というフェラーリ車を題材にしたドライブ・ゲームを発表。


「デドアラ2」を詳しく知りたい人は…P14のインタビューへ！

ストーリー仕立てのデモ映像からは、現時点でコレ！…といったゲーム的な部分こそ見えづらかった。しかし、過去の作品で培った技術を生かしたグラフィックは、さすがと思わせる出来映え。デモ中に大音響で鳴り響く、リアルな排気音には足を止める人の数も非常に多かった期待作だ。

さて、一方のテクモブースは隠し玉こそなかったものの、「デッドオアアライブ2」のデモ映像を本邦初公開！

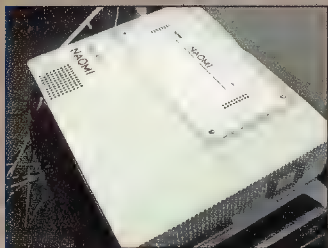
普段は、それほどに混雑していないブース周辺も「2」のデモ映像が流れ出すと、どこからともなく人が集まって、セガブースも超える黒山の人だかり。実際のNAOMI基板を使って、リアルタイムに出力されていたその中身は…。グラフィックの素晴らしさは言うに及ばず、相手を滝壷へ叩き落とす新デンジャー・ゾーン（？）や任意にキャラを入れ替える2on2のタッグマッチなどなど。ゲーム性や、新システムを感じさせる映像に歓声も上がっていた。

「飛竜」参上！



ストⅢ3rdとギガウィングを出展していた、カプコンのブースにも実は映像出展されていたタイトルがある。それは「ストライダー飛竜（仮）」で、1989年に発売されたゲームの新作にあたるアクションゲーム。短い映像だったから見逃したちゃったかな？これも情報が入り次第お伝えして行くぞ！

あのメーカーが参入！



NAOMIに参入しているメーカーは、エイティング／ライジング、カプコン、ケイブ、彩京、サミー、ジャレコ、テクモ、トレジャー、ビスコ、ビデオシステム（以上50音順）の計10社。
これに加えて、ショー会場でなんとSNKの参入が決定！っていうことは、NAOMIでKOFが出来る…かも？

映像出展、今後の方向性

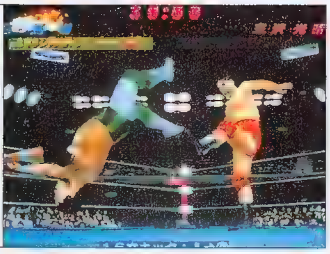
今回のショー会場で目立っていた「F355チャレンジ」「デッドオアアライブ2」は、そのどちらもNAOMI基板での映像出展タイトル。

これらのタイトルが、ほかにも数多く出展されていた映像出展タイトルに比べて高く評価された点。それは、メーカーやタイトルが持っている知名度だけではなく、デモ映像を「見せる」その方法に大きな要因がある。


「ガンビート」も映像出展タイトルだったが…今後に注目の作品だ。

前者は、デモにストーリー性を盛り込んで今後の期待感を煽り、後者はシステムを前面へ押し出すことで、ゲームの可能性をアピール。結果は映像出展ランキング1位2位と、どちらも映像出展でもっとも重要な「魅せる」といったことに成功したといえる。

この業界統一…といっても決して過言ではない新ハード（＝同じ土俵）によって、ただ単に「見せる」のではなく、より「魅せる」ための努力が映像出展タイトルには、必要不可欠になってきたようだ。（伊勢猫）


ビジュアルメモリーや通信機能を使ったゲームがこれからの主流？

●大型ゲームが多く、オペレーターとしてはつらいつらい。でも、アイディアが光っているゲームが増えた。（オペレーター　男　23歳）
●音楽ゲームがずばぬけて盛り上がっているようだ。対戦格闘だけではキツイですね。（メーカー　男　29歳）
●大型ゲームが多く出ていてビデオゲームが少ないと思う。（オペレーター　男　25歳）
●ビスコブースに隠れた名作が眠っている。カタログはもらえなかったけど、スーパーリアル麻雀VSバージョンはきっとアタル!!（オペレーター　男　29歳）
●対戦格ゲーや音ゲーが多い中、セガのダービーオーナーズクラブは新たな対戦ゲームと言えると思う。（オペレーター　男　24歳）
●新作を見に来たのか、自分のウデを見せびらかしに来たのかわからん奴にムカついた（DDR2ndとか）。（オペレーター　男　23歳）
●噂になっている製品は全て出たが、噂ほどではない気がする。（メーカー　男　31歳）
●サラリーマン戦果が人をなめきっていて好感がもてる。（メーカー　男　27歳）
●音楽系が相変わらず目立つが、難度が比べものにならないほどに上がっていて、ライトユーザーへのアピールは難しいのかも。（オペレーター　男　28歳）
●海外ゲームの出展が目についた。日本人のプレイヤーにはウケがよさそうではないが、今後コスト面から考えなければならないかもしれない。（オペレーター　男　26歳）
●音楽ゲームが意外に少ない。コナミ以外も頑張って欲しい。（オペレーター　男　38歳）

AOU 最強コンパニオンは君だ!!

ショーといえば、企業ブース、企業ブースといえばコンパニオン！というのは、どんな業界のショーにも通ずる不文律といえるだろう。

そんなコンパニャーの集結したこの幕張メッセAOUショー会場で、田渕健康が撮りに撮りまくった写真の中から石井ぜんじ、さわたりのゲーメスト2大巨頭を筆頭に、ライター陣が己の趣味と実益を兼ね選んだ最強コンパニオンをとくとご覧あれ！

でも今回は、ショーとなるとカメラをかついで、どんなに周りにカメラを構えたヤローがいても確実に目線を自分だけに要求するスーパーガイルが寝坊！なもんで、カプコンコスプレコンパニャーを撮りもらしていたりしてちょっと…な感じなんだな。すまん！

ブチケン賞



（スクラッチブースにて）

ももやん賞



（ナムコブースにて）

元帥賞



（ナムコブースにて）

最優秀石井ぜんじ賞



同時にGED賞、若人賞も受賞した最強コンパニャー！（アトラスブースにて）

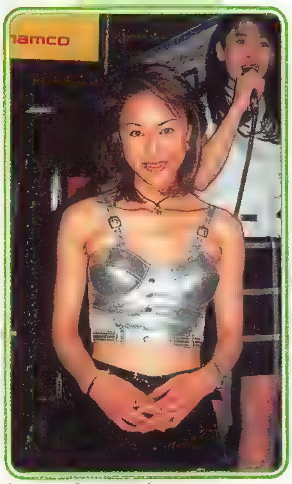
最優秀さわたり賞



（コナミブースにて）

戦場と化したショー会場に咲く花一輪

スー賞



（ナムコブースにて）

ずるずる賞



（タイトーブースにて）

N.O賞



（コナミブースにて）

今号の…イチおし！

GAMEST PUSH UP TITLE 4/15.1999.



DEAD or ALIVE2

P.14へGO！



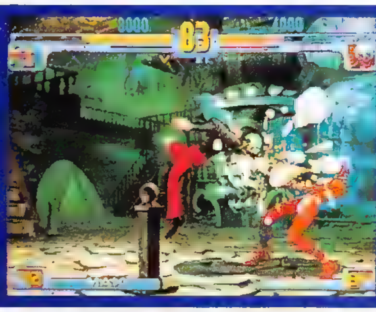


AOUショーで公開された映像を入手!! そして2日目15:10verで登場した新キャラの画像もあり。

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

まずシステムが充実！さらに各キャラ攻略も充実しているっつーから、もう見逃せないね。

P.12へGO！



餓狼伝説 WILD AMBITION

ついに、アノ中華なメリケン娘が出現！使用法&技紹介に加え、キャラの対戦攻略も後半戦に突入だ！

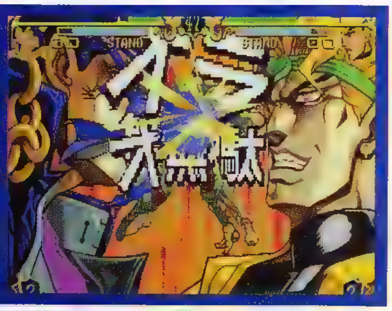
P.16へGO！



ジョジョの奇妙な冒険

これを決めろ！
全キャラフォローの連続技特集でおおばん振るまいだ。

P.24へGO！



〜一押しタイトル先の先〜

- ■バトルバクレイド（エイティング）
- ■ガンビート（トレジャー）
- ■RCでGO！（タイトー）
- ■WAR（アタリ）

ショー人気ナンバー1!

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

Fight for the Future

ストリートファイターIII
3rd STRIKE

※画面写真は開発中のものです

ついに姿を現した春麗、そして4人の完全新キャラたち。いったいどんなやつらなのか!?

去る2月18、19日、AOUショーにてついに待望の3rdストライクが我々の前に姿を現した。今回は、AOUショーに出展されたバージョンでの新キャラ5人を紹介していこう。

といっても、ショーバージョンはまだ完成度が低く、スーパーアーツは各キャラ一つしか入っていないような状態。当然、細かい調整などはまだまだこれからといったカンジだった。それぞれの新キャラが、だいたいどんな雰囲気のキャラなのかをお伝えしていこう。

春麗

元祖ストII以来、多くのシリーズに登場してきた春麗。写真で見る限り、これまでの春麗とあまり変わらない印象を受けた人も多いと思う。

しかし、実際に画面上で動いている姿はこれまでの春麗とかなり違うものに仕上がっていた!単にストIII仕様になって、モーションがなめらかになっただけ、ではなかったぞ!

まず目につくのが、しゃがみのポーズと、ジャンプ中の動き。しゃがみポーズは、これまでのモーションとまったく異なり、あぐらを組んで地面に座り込むような、独特のモーションとなっている。

ジャンプも、空中できりもみ回転しながら跳んでいくという、これまでにない動き。さらにこの見慣れないモーションのジャンプから、これまでにないトリッキーな空中技が多数用意されているようだ。

必殺技については気功拳、スピニングバードキック、百裂キック、といったおなじみの技が揃っている。もちろん、スピニングバード、気功拳はタメ技、百裂キックはボタン連打だ。

スーパーアーツは気功掌。残りの2つは、破山天昇脚と千裂脚なのか?それとも、まったく新しいものが用意されているのか?







トゥエルヴ

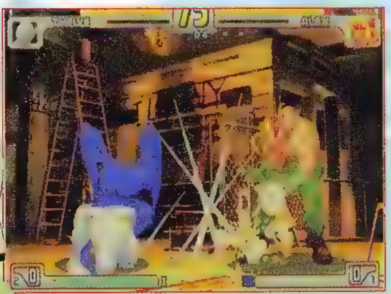
ネクロと同類なのでは?という予想は見事に当たり、ゴリゴリの改造人間だったトゥエルヴ。

これまでの写真からもわかる通り、身体の先端部分を鋭く変形させて敵を攻撃する技が多い。

基本的にリーチが長い技が多く、空中ダッシュ、空中必殺技を持っていることなどから、中間距離や空中を主戦場とし、のらりくらりと闘うタイプのキャラなのでは?という雰囲気を漂わせていた。

面白いのはパーソナルアクションで、なんと、画面から姿を消してしまう!













まこと

硬派空手「少女」であることが判明したまことは、ショー会場でもかなりの人気キャラとなっていた。

小柄な体格から想像できる通り、リーチが短く接近戦を得意とするタイプであることは間違いなさそう。

特徴的だったのが、通常の「歩き」の遅さと、それと対照的なダッシュの速さ。中間距離をじりじり歩いて間合いを合わせ、異常なまでに俊敏なダッシュで敵の懐に潜り込みラッシュに持ち込む、というのが一つのスタイルになりそうだ。

必殺技も渋い打撃技ばかりで、自分のほぼ真上を攻撃する対空技や、非常にリーチの短い中段判定の必殺技、タイミングをずらせる突進技など、使いどころを考えさせられそうなマニアックな技を備えているぞ。



レミー

陰のある美形ということで、こりゃもう確実に人気出るでしょ、というカンジのレミー。

必殺技のほうは、後ろための飛び道具と、下ためのサマーソルトキック。これだけ見ると、もうほとんどガイルか?というカンジだが、そうでもない。飛び道具の隙がガイルほど小さくはないため、「撃って弾を追いかける」戦法は無理っぽいし、そもそもブロッキングがあるストⅢ世界で、しゃがんで待って飛び道具撃って、飛んできたらハイ、サマーなんていうのが通用するとは思えない…。

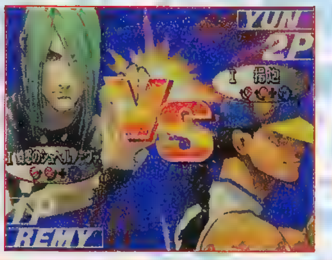
このコマンド形態、技性能のキャラクターが、ストⅢ世界でどのような闘いぶりを見せてくれるのだろうか?

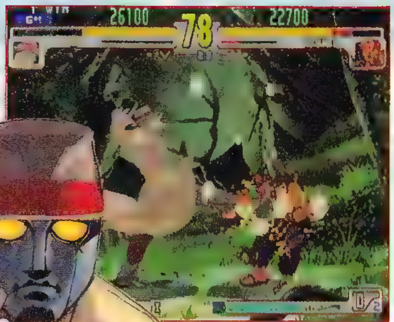


Q

いまだにその正体がよくわからないQは、ためコマンドの突進技や、コマンド投げを持った重量級キャラ。

コマンド投げは、ヒューゴーのウルトラスルーのように、空中に浮かした相手に空中コンボを入れられるタイプのものとなっていた。









ためコマンドの突進技+コマンド投げ、というと、なんとなくアレックスっぽいカンジがするが、ダッシュがやや遅く、ジャンプも鋭くはないため動きのイメージは全然違う。今回のショーバージョンでは、先が見えないキャラナンバー1という印象だった。

継続キャラや基本システムは?

継続キャラについても、少なからず変更が予定されている模様。

ターゲットコンボの変更や、キャラによっては新必殺技が追加されているものもあった。ショーバージョンではほとんど変わっていないキャラもいたが、発売までにはほとんどのキャラに手が加えられるようだ。

基本システムでもかなり変更を考えているらしい。ショーバージョンでは投げが弱P+弱K同時押しで投げスカリもあり、リープは中P+中Kの同時押しとなっていたのが大きな変更点。

特に投げの変更については、ストⅢのマニアックな駆け引きに大きな影響を与える部分だけに、会場に集まったストⅢマニアの間でも波紋を呼んでいた。

基本システムの変更については確定ではないので、発売バージョンがどうなるかは今後の情報待ちだ。

プレゼント!!

AOUショー、カプコンブースにて配布されていたストⅢのペーパーバッグ、まぁつまり紙袋なんだが、これをAOUショーに行けなかった5名の読者の皆様にプレゼントしちゃうぞ!

今号の表紙と同じ絵柄の春麗のイラストがプリントしてあるので、春麗ファンならば押さえておきたいアイテムといえるかもしんない。

あっそうそう、カプコン開発のとっても偉い人、船水さんの直筆サインも入ってまっせ。

抽選で5名にプレゼントしちゃうので、ハガキで「ストⅢペーパーバッグプレゼント」係まで応募してくれい!

あっそうそう、これまでのメストでの2ndまでの攻略記事の感想とか、3rdではこんな記事(攻略以外でも)が読みたい、とかあったら、書いてくれると当選する可能性がアップしちゃうかも。ちなみに締め切りは4月15日(消印有効)。







AOU映像出展部門人気第1位













SCOOP!新キャラ画像入手

金髪で女性ということ以外はまだ何も明らかになっていないが、スタイリッシュなコスチュームに身を包んでいるところから、近代的な格闘技で闘うのではないかと予想できる。もしかしたらティナと同業なのかも…。

DEAD OR ALIVE 2

担当：アディオスToshi

DEAD OR ALIVE 2

ショー映像は見たか！？

DEAD OR ALIVE 2

プレイこそできなかったものの、ショーでゲーム画面に近い映像でその存在をアピールしたデドアラ2。もちろんプレイできるに越したことはなかったのだが、アレを見るだけでも十分に「2」へのイメージを固めることができたのではないだろうか。

そこで今回は映像を見て感じた、または疑問に思ったことを直接テクモさんに聞いてみたのだが、会場に足を運べなかったデドアラファンのために、まずは映像内容の一部をお伝えしておこうと思う。画面写真と併せて読んでくれ。

●

《ステージの高低差》

中国庭園のようなフィールドで闘うゲン・フーとハヤブサ…。上空には鳶が横切り、ゲン・フーがどんどん滝壺にハヤブサを押していく。ゲン・フーの雲閉日月把（放り上げる投げ技）が決まった…。

もちろんハヤブサは滝から真っ逆さまに落ち、そこにゲン・フーが跳び降りてきて再び格闘を再開する。

《壁にデンジャーゾーン》

バースの地獄突きでジャン・リーがよろけ、そこにケンカキックが入る。しかも、そこは壁際で、何とそこには爆薬が仕掛けてあった。当然ジャン・リーは大ダメージを受ける…。

その後はジャン・リーが攻勢に。ドラゴンナックルが入りバースが吹っ飛ぶ…。その先にはステンドグラスがあり、それが砕けつつバースは2階から建物の外に突き落とされ、ジャン・リーが追撃する。

《キャラクターの交代》

ティナの3連投げでハヤブサがダウン。その隙を突いてバースと交代。立ち上がってきたハヤブサに今度はバースの3連投げが決まるが、ハヤブサの体力はなぜかまだ残っている（笑）。



まさに交代の瞬間。この後バースがアピールしてスーパーフリークからの3連投げをかける。ハヤブサを一度ダウンさせてからチェンジするのがポイントだそうだ。

緊急大募集

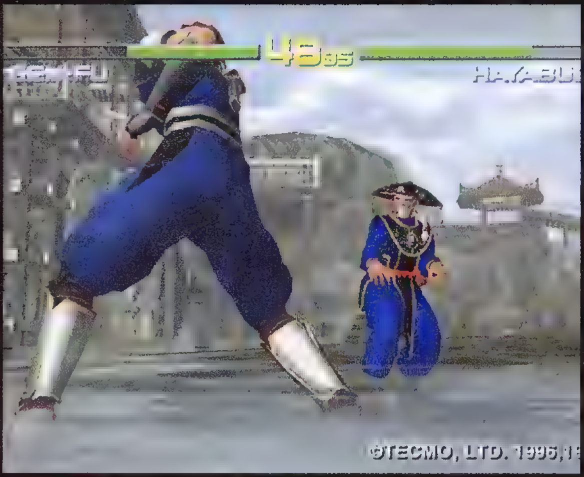
ついにデドアラ2の本格的な誌面展開が始まった。++のときと同じく内容は基本的に何でもいい。しかし敢えてジャンルを設けるならば…。

- ●川柳
- ●イラスト（通常の他、新コスチューム予想なんかもよろし）
- ●発売までに開発者に聞いておきたいこと、または「こうしてほしい！」という要望

とまぁ～、こんな感じで、特に「開発者への要望」はガッツリと書いてくれて結構！絶対に伝えて話のネタにする予定だ。川柳とかイラストも直接批評してもらったりしてもらうつもりなので、気が遠くなって死にそうになるほど『デドアラ2の灯火』係まで送ってきてくれ。採用された方には記念品、そして投稿者の中で1名に「かすみ等身大ポップ」をくれてやるぞ！

<宛先>
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　ゲーメスト編集部
『デドアラ2の灯火』係

締め切りは攻略終了までだ！



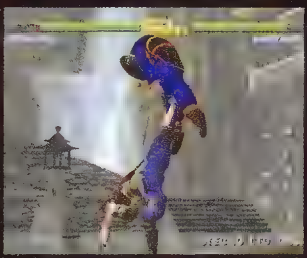


















生死を賭ける、新たなフィールド

ショーで流された画面写真を一挙公開！新システム、キャラクター、気になることは山ほどあるとは思うが、とりあえずはこのNAOMI基板を使用した美麗なグラフィックを堪能してほしい。

デドアラ2インタビューこぼれ話

第1回デドアラ雑談・キャラ編
白土三平でうっとりの巻

こんな感じの質問で始まった…。

ゲーメスト（以下・ゲ）■新キャラはこれからとしても、今回の旧キャラには「こういう表現をさせたい」というのはありますか？

板垣（以下・板）■僕よりもデザイナーのほうがその辺は詳しいんですが、やっぱりキャラたちが大事にしているテーマというのがあって、それに基づいて今はデザインをしていると思います。

例えば、ハヤブサも前作までの「未来忍者」的なものよりも、まさに忍者そのもののコスチュームを作っていきたいですね。ま、その辺は最近読んでいる漫画に影響受けていたりするんですけどね。

ゲ■ちなみに、その漫画のタイトルは？

板■え～と今、白土三平のを全部読んでるんですけど…。

ゲ（担編・ゆさを指して）■ちょうど、ここに同じく大ファンの人がいるじゃ～ないですか（笑）。

板■ああ、そうなんだ（笑）。好み合いますねぇ～。やっぱりカッコイイよね。

ゲ■カッコイイですね（しみじみと）。かすみの刀の差し方とかは確か…。

板■あ、分かりましたか？いやぁ、嬉しいなぁ～。あれもまさに「カムイ」からです。実は今も「変移抜刀霞斬り」を開発していたんですけど、知ってます？あれはこうやって（実演中）右からくるか左からくるか分からないから2択なんです。

ゲ■短刀なので構えを見せないで突進できるんですよね。ぜひともかすみには右と左を使い分けてほしいと…。

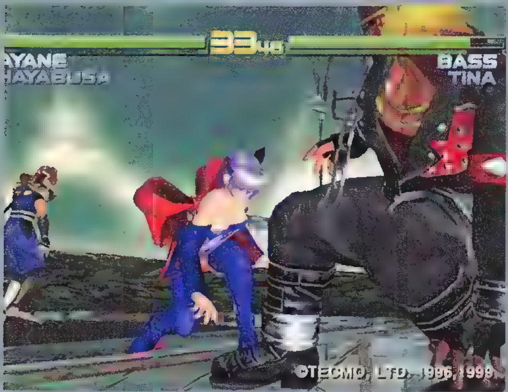
板■そうしたいです。まずは剣を抜くところから始めようと思っています。

このやりとりはもちろん実話。若い読者は知らないかもしれないが白土三平氏「カムイ外伝」は忍者漫画の名作中の名作。

ブラブラだけでもかすみ、あやね、ハヤブサの3人もの忍者系のキャラクターがいるので、よりデドアラの雰囲気を濃く味わいたい人はぜひ一読してほしい。しかも出所の良く分からない噂（になってるかどうかも分からない）では、かすみの兄貴が新キャラとして登場するかもしれないというのだから、ますます忍者系のキャラには目が離せないぞ。

ちなみに「今回の主人公はあやねですか？」と、これまた根拠のない質問をしてみたところ…。

板■まぁ～シャアとアムロのどっちが主役なんだと言っているのと一緒で（笑）、いいんじゃないですかね、どっちでも。ただストーリー的にはいわゆる「忍者な人たち」だけの話じゃないと思いますよ、きっと。なんか「ザックがかすみに夜這いをかける」という設定案もあったんですけど映像にできないし、当然これはボツになりました（笑）。



風雲急を告げる怒濤のインタビューはP60から。急いでめくれ！

ギースストーリー

あらゆる人々に希望の光を与えた男、ジェフが死んだ。いや、正確には殺されたのだ…。かつて同門であり、ライバルでもあった男の手によって。

ギース・ハワードにとってジェフという存在は、目障りなものでしかなかった。正義という幻想におぼれ、近い将来、必ず目の前に立ちはだかるであろう災い…。

だから消した。

その時ギースは、一切表情を崩す事はなかったという。

自分自身しか信じようとはせず、暗黒界をただひたすら走り続け、野望達成のため、邪魔する格闘家は誰あろうと抹殺してきた。彼をそうまでさせる理由は、当の本人しか知るはずもなかった。

そして、サウスタウンは暗黒の時代を迎えることとなる…。

今年も開催される「キング・オブ・ザ・ファイターズ」、数多くの名も無き格闘家は、サウスタウンという闇に吸い込まれるように消えていった…。

ギースに続き、シャンフェイも参戦!!

餓狼伝説 WILD AMBITION™



前回に引き続き、キャラクターの攻略とシステムを解説。シャンフェイが加わってアツさ倍増だ。

投げ反撃のダメージ効率UP
回り込みからの連続技

回り込みからはシビアではあるが、連続技を叩き込めるぞ。

担当：若人

回り込みとは➡+Dによる投げ技で、これを決めると相手の背後に回り込むことができる。当然、相手の背後に回り込むものなので、決められるのは相手の正面からのみ。背後から決めようとすると成立せずに、Dボタンの軸ずらしが暴発してしまうので注意。

この回り込みを決めた後は7フレーム相手より先に動くことができ、相手が硬直している間にシビアではあるが、弱攻撃を決めることができる。そのため、その弱攻撃からコンビネーションにつないで、連続技を決めることが可能だ。連続技は下記の表の通りで、ほとんどがA始動のコンビネーションになっている。中には、超必殺技やオーバードライブパワーにつなげて強力な連続技を決められるキャラクターもいるので、状況を見極めて狙っていこう。また、アンディのみB↓B↓Cから連続技を決められる。ただし、初段のBの攻撃発生は7フレームなので、回り込み後、1フレームもミスが許されない。故にシビアなものとなっている。しかし、連続技の内容は強力なものなので是非ともモノにしてほしいところだ。なお、ライデン、山崎、冬次はこの状況で適した連続技がない。そのため、3発連続になるA↓B↓Cを用いることになるが、この3キャラクターはもともと威力の高い必殺投げを持っているので、回り込みを使う必要はないだろう。



➡+Dの回り込みを決めたあと、タイミングよく素早い技を出せば…



相手はガード不可。そのまま連続技を叩き込むことができるぞ。要練習。

キャラ別　回り込みからの連続技表

テリー	A→B→クラックシュート	アンディ	A→B→昇龍弾→⬊+C(追い打ち) B→B→C→斬影拳or超裂破弾
ジョー	A→B→タイガーキック	舞	A→B↗必殺忍蜂 A→B↘真・花嵐
キム	A→A→A→空砂塵→天昇斬	ライデン	A→B→C
山崎	A→B→C	ビリー	A→B↗強襲旋風棍 A→B↘超火炎旋風棍
冬次	A→B→C	つぐみ	⬇+A→⬇+B→お好みヤキ入れ
ギース	A→B→邪影拳→⬊+C(追い打ち) ↘デッドリーレイブ	香緋	A→B→天崩山

※編集部調べ

P.S.INFOMATION G ●スーツ・ギース使用条件：今号の李香緋の使用条件を満たした後、カーソルをギースに合わせて、スタートボタンを押しながらA～Dで決定。渋い背広ギースが使用可能になる。余談だが、オープニングを見てみると、お供のリッパー、ホッパーも一緒にポリゴンになっているんだよね。

もらえるダメージはキッチリいただいて…

反撃の心得

反撃の入る技が意外なほど多いこのゲーム。しっかりダメージを取れるか否かが、勝敗にも大きく影響する！

担当：ちゃっきー

この『餓狼伝説WA』では、各種必殺技を始め、技ガード後に反撃が確定するケースが非常に多い。つまり、これを見逃さずにしっかりダメージを奪うことが、勝率を上げるための必要条件といえる。

ここでは、各キャラの持つ必殺技、超必殺技、オーバードライブパワーの中から一部を抜粋し、ガード後の反撃を考えてみる。各技の隙の大きさをしっかり把握し、できる限りダメージの大きな反撃技を叩き込めるようになろう。

オススメ反撃表（抜粋）

キャラ名	技名	反撃
テリー	バーンナックル1	投
	クラックシュート	A[注1]
	パワーゲイザー	特
アンディ	斬影拳	A
	空破弾	C
	撃飛翔拳	特
	超裂破弾	C[注2]
ヒガシ	スラッシュキック	C[注3]・投
	スクリューアッパー	特
舞	龍炎舞	特
	必殺忍蜂	A・投[注5]
	ムササビの舞	特
	真・花嵐	C
キム	空砂塵	C・投
	戒脚	C[注3]
	鳳凰天舞脚	C[注2]・投
	鳳凰脚	投
ライデン	ジャイアントボム	投
山崎	毒手	A[注4]
	ギロチン	C

キャラ名	技名	反撃
ビリー	火龍追撃棍	特
	強襲旋風棍	C・投
	超火炎旋風棍	特
	サラマンダーストリーム	特
冬次	摩利支天	C[注3]
つぐみ	なにわラリアート	A・投
	つぐみちゃんエルボー	A[注4]
	お好みヤキ入れ	C
	フライングつぐみドロップ	C
ギース	邪影拳	A[注1]
	虚空烈風斬	特
	デッドリーレイブ	C[注3]・投
シャンフェイ	閃里肘皇	特
	大鉄神	C・投

補足：
注1…山崎を除く
注2…ライデンを除く
注3…発生の早いキャラのみ
遅いキャラはAで
注4…リーチの長いキャラのみ
注5…少し前進が必要

表中の記号補足

■投

技ガード時に投げ間合い内、かつ相手よりも先に動ける場合、投げによる反撃が確定する。ガード時に〝めり込む〟ような技をガードしたら投げで反撃、をまず癖にしておこう。必殺技に限らず特殊技やコンビネーションの打ち切りに対しても役に立つぞ。

ただ、投げ抜けされる可能性もあるので、コマンド投げや➡+Dも使い、抜けられにくいように工夫しよう。もちろん、ライデンや山崎などのように投げ抜け不能の必殺投げを持っているキャラは、それらで確実にダメージを奪う。

また、同じ技でもガードする位置によっては密着にならない場合もあることに注意。



ガード時に密着状態になるような技は、ほぼ投げによる反撃が確定する。



この法則は、必殺技に限ったことではない。あらゆる場面で役立てよう。

■A

少しスキの大きい技は、A始動のコンビネーション（以下CB）で反撃。ここからA↓Bキャンセル必殺技など、固有の連続技を叩き込もう。適当な連続技がないキャラは、A↓B↓Cを当てていく。

ただ、当然Aの発生速度やリーチはキャラによって差があるため、一部のキャラでしか反撃できない、というようなケースもある。

■C

ガードしたときのスキがかなり大きいものには、威力の高いC始動のCBを叩き込むのがベター。C↓Cキャンセルから、状況に応じた最大ダメージの連続技を選択する。

もちろん、Cの攻撃発生もキャラによってまちまち。Aよりもその差は激しく、入らないにも大きな差が出てくることに注意したい。

隙が大きい必殺技の代表例は、テリーのライジングタックルやアンディの昇龍弾などの無敵技。これらはあまりに一般的なので、あえて反撃表からはずさせてもらった。



例えばビリーの火龍追撃棍。一見距離が離れて反撃できなさそうだが…、



リーチの長い技を出せばしっかり入る。こういうところで差をつけたい。

■特

表中で特のマークがついているものは隙自体大きいが、ガード時の距離が離れるものだ。これらに対しては、リーチのある技で対応したい。突進系の必殺技で適したものを持っているキャラなら、それを使っていけばOK。テリーのバーンナックルやギースの邪影拳などが代表例だ。

適した必殺技を持たない場合は、自キャラの持つ技でもっともリーチのある技で対応する。⬇+Cや➡+Cが主な例だが、ものによってはダッシュ攻撃（〜キャンセル必殺技）が反撃として間に合うケースもあるぞ。

最後に、各キャラのA、及びCの発生速度を表にしてまとめておく。細かい数字は特に気にしなくていいが、表中の補足と照らし合わせ、早い、遅いの区別に役立ててほしい。

基本技発生速度表

単位：フレーム（1/60秒）

	テリー	アンディ	ヒガシ	舞	キム	ライデン	山崎	ビリー	冬次	つぐみ	ギース	シャンフェイ
A	5	4	5	4	4	6	7	6	5	5	5	4
C	9	9	10	15	10	18	11	15	10	10	10	9

※表は編集部調べ

P.S.INFOMATION G ●李　香緋　使用方法：CPU戦において、ギースを含む全キャラクターでのゲームクリアがなされている（コンティニュー可）時、クレジット投入後、ABDボタンを押しながらスタートボタンを押すとシャンフェイとギースのカーソルが出現。シャンフェイにカーソルを合わせて決定。

扱いやすく、強力！

李 香緋

ちょこちょこした感じにイメチェンした香緋。マスコットっぽい？（使用方法はP17）



リアルバウト餓狼伝説2のニューカマー李香緋。あの名作キャラが「餓狼伝説WILD AMBITION」で遊べるのだ！

強力な必殺技

香緋は無敵技、オーバードライブパワー投げ、隙が少ない打撃必殺技と、強力な必殺技を多数持っているぞ。

●那夢波

小那夢波はC技などから連続技になり、ガードされても反撃を受けづらいのでコンビネーションなどからのキャンセル技として重宝する。ただし密着すると投げで反撃を受ける。

大那夢波はヒットすると相手がダウンする。ガードされたときの隙は大きい。

●閃里肘皇・貫空

前転してから打撃を出す技。貫空まで入れたダメージは大那夢波とほぼ同ダメージ。

●氣多閃里

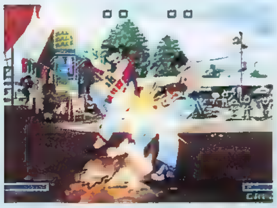
前転して相手を投げにいく技。RB2時の閃里肘皇・心砕把に近い技である。いきなり投げにいったり、コンビネーションなどからキャンセルをかけて狙ったりすることができる。

●酔陀

フラフラと前進しながら触れた相手を投げる技。Cボタンを押しっぱなしにすることで前進するタイミングを変えることができる。また、Cボタンを押しっぱなしにしている状態でDボタンを押すと技を中断できる。

●天崩山

発生が早く、長い無敵時間を持つ技。割り込み技としてはトップクラスの性能を誇る。斜めに上昇するので、対空技として使うためには相手のジャンプ軌道にうまく合わせる必要がある。



健在！天崩山。対空として使うときは軌道に注意。

●大鉄神

大ダメージを与える突進技。RB2の時より隙は大きくなっている。基本的に博打技だが、相手のジャンプなどに合わせて使ったりすれば、実戦でも十分役に立つぞ。

●超白龍・改

➡+B→B→Bキャンセル天崩山をわずかだが上回るダメージを、立ちCから決めることができる技。立ちCがガードされていると超白龍は発動しないので、ガードされても安心だ。

●真心牙

オーバードライブパワーの投げ。コマンドを入力したときに、投げが成立すれば投げになり、相手が投げ間合いにいなかった場合は投げ失敗モーションになる。投げ失敗モーションの攻撃は大鉄神とほぼ同じダメージだ。

おすすめコンビネーション

コンビネーションも強力なものが多い。どれも隙が少ない傾向にあり、アクロバティックなものも持っている。フェイント系のコンビネーションから真心牙は、香緋のお家芸といったところか。

●➡+B→B→Bキャンセル

ダメージが大きいコンビネーション。全段連続技になり、最後のB（立ちガード不可）からさらに天崩山や小那夢波をつなぐことができる。

●A→Bからいろいろ

まず連続技としてA→Bキャンセル天崩山。Aのヒットが確定しているときはこれがよい。ガードされる恐れがあるときはA→B→Cを使おう。

⬇+C or ⬊+Cの2択で攻める手もある。この場合、どちらにも小那夢波でキャンセルをかけておけばCから連続技になる。

●C→Cキャンセル

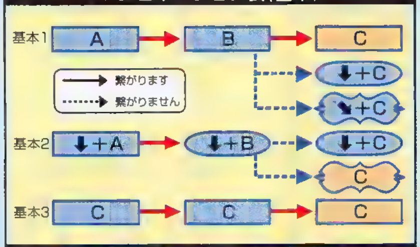
➡+B→B→Bと同様、天崩山や小那夢波が連続技になる。一段目の発生が➡+Bより早い代わりにダメージは小さい。立ちCは立ちAと➡+Bの間を取ったような性能だ。

●➡➡+C→Cから

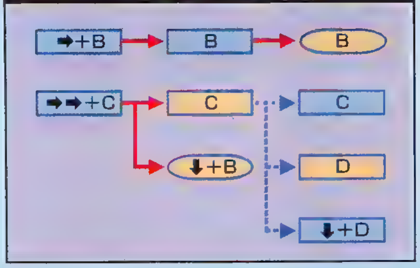
しゃがみガード不可の➡+Cで跳びかかって、そこからCキャンセル小那夢波などの連続技を決めることができる。ゲージがあるときは➡+C→C→⬇+Dで相手の裏側に回って真心牙を狙ってみよう。

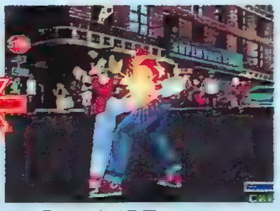
投げ	力千後宴 ➡+C
	嵐手玖珠 背後で➡+C
特殊技	回転独楽的蹴 ➡+B
	下掛腿 ⬅+B
	箭疾歩 ⬊⬊+A
	転身 ⬋⬋
	転身箭疾歩 転身中にA
	旋風脚 ➡➡+C
必殺技	那夢波・小or大 ⬇⬊➡+AorC
	閃里肘皇・貫空 肘皇ヒット時のみ、貫空につながります ⬇⬋⬅+A〜⬇⬊➡B
	氣多閃里 ⬇⬋⬅+B
	酔陀 ⬇⬋⬅+C（溜め押し）
	天崩山 ➡⬇⬊+B
超必殺技	大鉄神 ➡⬅⬋⬇⬊+BC
	超白龍・改 C攻撃ヒット時に⬇⬊➡+AB〜⬅➡+AB
オーバードライブパワー	真心牙 レバー1回転+C

コンビネーション表(基本)



コンビネーション表(専用)





➡+Bでくるくる回って、



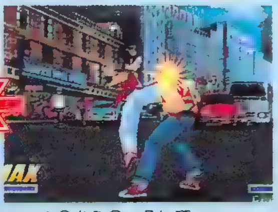
B、そしてBで立ちガード不可。そして、



キャンセル天崩山or小那夢波。大ダメージの連続技だ。



⬇+Dで相手の背後に回って、



➡➡+CからC、そして、



真心牙。前作より1ヒット分成長した!?



転身からの、転身箭疾歩はガードされてもOK。

P.S.INFOMATION G

●李　香緋　プロフィール…国籍：中国　格闘スタイル：中国拳法全般　誕生日：5月25日　身長：160cm　体重：45kg　血液型：B型趣味：昼寝
好きな食べ物：海老餃子　嫌いなもの：礼儀作法　大切なもの：友達　得意なスポーツ：短距離走



実は投げキャラ?
ジョー・ヒガシ

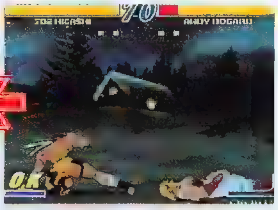
防御はタイガーキックと投げで決まり! 攻撃はいろいろ考えながら闘おう。

投げ	ジョースペシャル ➡+C
	炎の独楽まわし 背後で➡+C
コマンド投げ	ジョーカット ➡⬅+C
	首相撲 ⬊⬊+C
	膝地獄 首相撲〜B×2
	ジョーファイナル 膝地獄〜➡+C
特殊技	バーチカルアッパー ⬅+A
	スライディング ⬊+B
	タイガーソード ⬅+B
	スライドディープ ➡+B
	黄金のひざこぞう スライドディープ〜C
必殺技	スラッシュキック ⬋➡+C
	黄金のカカト ⬇⬋⬅+B
	タイガーキック ➡⬇⬊+B
	ハリケーンアッパー ⬅⬋⬇⬊➡+A
	爆裂ハリケーン ハリケーンアッパー〜⬅⬋⬇⬊➡+C
	爆裂拳 Aボタン連打
	爆裂フック 爆裂拳〜⬇⬊➡+A
	爆裂エルボー 爆裂拳〜⬇⬊➡+C
超必殺技	スクリューアッパー ➡⬅⬋⬇⬊+BC
オーバードライブパワー	タービランスアッパー ➡⬅⬋⬇⬊+C

まずは2択でかる〜く挨拶だ

前々号で紹介した基本の2択コンビネーションのA↓B↓⬋+C（or⬇+C）と⬇+A↓⬇+B↓C（or⬇+C）。暴れてくる相手には多用できないが、積極的に割り込んでこない相手にはやはり強力な連携となるので、必ず使い分けられるようにしておきたい。

積極的に割り込んでくる相手にも、起きあがりなどに最後の2択部分だけを当てるように狙っていけば、充分に使い所があると言える。



相手が起きあがる前に屈みA－屈みBを出しておいて…、



2択部分だけを直接狙う。中段ならもちろんタービランスへ。

ムエタイの基本はやっぱ足だぜ

基本の2択コンビネーションが通用しにくくなったら、B↓⬇⬋⬅+Cの出番だ。このコンビネーションは前々号でも紹介したように、すべて連続ヒット・2段目以降はガードされても割り込まれない・ガードされても隙が少ない・間合いも離れるので反撃を受けづらい・全段キャンセル可能、といった優秀な性能だ。

ヒット時はタイガーキック（ダウンする）または爆裂ハリケーン（相手ゲージ減少量が大きい）に繋ぐのが安定。ガードされた時はそのまま何もしないでやり過ごしてもいいが、ここは一つ相手の行動を予想してそれを崩す行動を考えてみよう。

■黄金のカカト

めくり狙いの選択肢。間合いが限定される上、ダメージやその後の展開もあまり期待できないため、実用度は低い。フィニッシュ狙い程度に覚えておこう。

■ディレイタイガーキック

コンビネーションを全段ガードさせ、一瞬遅らせてタイガーキック（キャンセルで）を出す。コンビネーションガード後に反撃してこようとする相手に有効だ。CPU戦でも有効だぞ。

■ハリケーンアッパー

間合いが近くなり、相手によってはガード後に反撃をくらう場合がある、あまり有利ではない選択肢だが、次に挙げるフェイント↓投げを決めやすくするための選択肢で、相手に「このコンビネーションはとりあえずガードして反撃」という意識を持たせるのが目的だ。反撃できない相手（キャラ）に対しては単純に体力の削り得にもなる。

■フェイント↓投げ

コンビネーションの2〜4段目をフェイント（下記）でキャンセルし、直後に投げを狙う。ここで狙う投げ技はジョーカットが理想。余裕がなければジョースペシャル（通常投げ）で代用しよう。投げ技の中で最も攻撃力の高い首相撲は、しゃがんでいる相手を掴むことができないため、残念ながらこの状況では狙えない。

■フェイント↓タイガーキック

前記のフェイント↓投げを警戒し、フェイントを出すと反撃してこようとする相手に有効。ゲージがあるならヒートブロウ、またはタービランスアッパーで代用して大ダメージを狙おう。



B→⬇⬋⬅+C。ガードされた場合はそのままでもいいが…。



対反撃用にディレイをかけてタイガーキックや、



目の前でフェイントして、投げや対反撃技を出すのも面白い。

ちょっと小ネタ

■2つのフェイント■

ジョーは⬇+ACでハリケーンアッパーフェイント、⬇+BCでスクリューアッパーフェイントを出すことができる。フェイントに要する時間はハリケーンアッパーのほうが短い＝隙が少ないので、使うならこちらを使おう。

■繋がる?繋がらない?■

ジョー専用のコンビネーションである⬅+A↓C↓➡+Cは、全段連続技・最後の➡+Cで相手が浮く・キャンセルもかかる…といった一見連続技向きのコンビネーション。こりゃーもぅスクリューアッパーに繋ぐしかない!…のだが、実はこれが間に合わず繋がらない。でもこれはフルヒットした場合の話で、最初の⬅+Aを当てずにC↓➡+Cがヒットした場合はスクリューアッパーを連続技にすることが可能になるぞ。

実用度は低いから無理に覚える必要はない、余裕のある人は覚えておこう。

■炎の指先■

相手がダウンしている状態で⬋+Cでゲージを増やすことができる炎の指先を使うことができる。普通の挑発に比べ大幅にゲージを増やすことができるが、途中でキャンセルができないので、相手との間合いに注意して使おう。

■困ったらレバガチャC■

他のキャラにも言える基本的なことだが、このゲームでは投げを狙える（または狙われる）チャンスは意外と多い。「狙える（または狙われる）」と思ったらすぐにレバーを左右に振りながらCを連打してジョーカット（または投げ抜け）を狙おう。

相手を跳び越すようにジャンプした後・相手のジャンプ攻撃をガードした後（打点が低い場合は不可）・タイガーキックやスラッシュキックをガードされた後。このへんは意外と使われていない（忘れやすい?）ので忘れずに入力するようにしよう。



タイガーキック後は投げ抜けを。相手次第で投げ勝つことも。

■スライディングキャンセルヒートブロウ■

スライディング（⬊+B）は必殺技などではキャンセルできないのだが、ヒートブロウでのみキャンセルすることができる。わざとめり込むように使って反撃を誘うとヒットさせやすく実用的だ。前号のシステムページでも紹介しているので、知っていると思うが一応再確認ね。



すでにバレバレな感の連携だが、不意に使えばやはり強力だ。

P.S.GAMEST Q&A G　Q：田渕健康さんは、ゲーメスト杯でウェンディーのコスプレをしたあの人ですか?女性に見えました。／千葉県　P.N.TOKU君　A：前号のはみ出しQ&Aにて、不適切なコメントが載っておりました。申し訳ありません。ところで質問内容ですが（終）（けそ）



接近時に一気に勝負!!

アンディ・ボガード

跳び込みからヒット確認して連続技、それが駄目ならそのまま2択!!

投げ	足刈 →+C
	不知火蜘蛛絡み 背後で→+C
コマンド投げ	熱瓜打ち →←+C
特殊技	浴びせ蹴り →+B
	回転袈裟蹴り ←+B
	逆回し蹴り ↙+C
	後ろ宙返り蹴り上げ ←+C
必殺技	斬影拳 ↙→+C
	飛翔拳 ↓↙←+A
	昇龍弾 →↓↘+A
	空破弾 ↙↓↘→+B
	爆震 →↘↓↙←+B
	激飛翔拳 ↓↙←+C
超必殺技	超裂破弾 ↓↙←↙→+BC
オーバードライブパワー	斬徹 ↓↙←↙→+C

3Dにおける基本戦法

前号で解説したように、今回のアンディの必殺技はすべてガードされると反撃を受けるようになっている。必殺技はこれまでの2D餓狼よりも性能的には悪くなっているので、これまでの連携の基本であるキャンセル必殺技はアンディの場合ほとんど使う必要はない。アンディの場合、ほとんどの必殺技はキャンセルから連続技として用いるか、飛翔拳をガードされると反撃を受けるコンビネーションのフォローに使うのが正解だ。

このように必殺技がアテにならないため、今回のアンディはコンビネーションと通常技を攻めの主軸に置いて闘う。

通常技のなかでは、↓+Bの足払いがリーチが長く使いやすい。牽制はこの技を使うといいぞ。スタート時よりも1キャラほど踏み込んだ間合いでは、同じ下段技である↓+Cも使っていける。この技はヒットさせればダウンを奪えるため、起き攻めおよびそのあとの連携に持ち込むときなど、なにかと好都合な技だ。

スタート時またはそれより離れた間合いでは、牽制が主な動きとなる。この間合いでは相手も様子見になることが多いが、突進技を持ったキャラには不意打ちに気を付けたい。安直に考えれば、間合いが遠いときには飛翔拳を撃ちたくなりがち。確かに効果的ではあるが、それは相手も読んでいることが十分予想される。もちろん、この間合いで一度は飛翔拳を「見せておく」ことは必要だが、むしろそれを読んで跳び込んでくることに気を配るべきだろう。フェイント飛翔拳を交えていくとなお良い。

相手が跳び込んできたときは、昇龍弾が無敵を伴った完全対空になる。この技は跳びあがったときに無敵が切れてしまうが、攻撃判定が非常に大きいのが特徴。ほかのキャラでこのタイプの技が空振りしそうな間合いでも、昇龍弾であれば確実に拾うことができる。対空はこの必殺技を全面的に信用してOKだ。また、ヒット後は↙+Cで追い打ちが決まる。ただしタイミングが遅いと、相手の起き上がりに追い打ちが空振りして、逆に隙をさらすことになるので気をつけたい。


対空や割り込みにと大活躍の昇龍弾。無敵技の存在は大きい。

このほか、スタート時より離れた間合いで、意外に使えるのが→+Bの浴びせ蹴り。攻撃の発生はやや遅いが、思ったよりもリーチが長い。少し移動しながら技が出ることを考え、先端を当てるように出していけば実に効果的ということを覚えておこう。

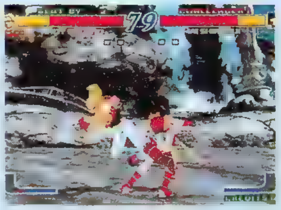
接近時の行動

大ジャンプ攻撃後や相手の起き上がり後は接近しているので、ここから一気に畳み掛けていきたいところ。

まず、大ジャンプ攻撃をする場合にはCを使い、ここからB↓Bのコンビネーションにつなげよう。大ジャンプC↓B↓Bまで出したら、ここまでのあいだにヒット確認をする。ヒットしていればB↓B↓Cの連続技につなげて、キャンセル必殺技で空中の相手に追撃。このときの必殺技は、安定をとるならやや遅めの飛翔拳、または昇龍弾か斬影拳がいい。狙いは空破弾、ゲージ赤点灯時なら超裂破弾で決まり。とくに空破弾ヒット後は、相手が地上受け身を取るようならその隙に確定で斬影拳が入るぞ。


跳び込みからB→Bがヒットしていたら Cから必殺技へ。

つぎにジャンプCからB↓Bがガードされていた場合は、「B↓B↓→+B」と「B↓Bキャンセル爆震」で強制2択をかけていこう。これでB↓Bをガード後に立っていれば爆震で捕まるし、しゃがんでいればコンビネーションの3段めの中段でよろけさせることができる。B↓B↓→+Bの3段めでよろけた場合は、B↓B↓Cキャンセル必殺技を叩き込もう。


B→B後にしゃがむ相手にはコンビネーションの中段。


B→B後に立つようならキャンセルから爆震でキャッチ。

博打勝負の完全2択

逆転を狙った博打戦法として、コンビネーションキャンセルから「当たればデカい2択を迫る」という戦法も成り立つ。それは前々号でも紹介したA↓Bのコンビネーションから↙+Cの中段か、↓+Cの下段からキャンセル超裂破弾というものだ。これはアンディ側の手の内を知ってる相手ほど決まりやすい博打で、できればオーバードライブパワーの斬徹を使える状態から仕掛けるのがベスト。A↓B↓↓+Cの下段からはキャンセルで斬徹が入るので、こういうときにコンビネーションのA↓Bを見ると、斬徹狙いか超裂破弾狙いかを混同させやすい。こういった心理面を逆手に取れば、思い切りのいい決め打ち2択が功を奏する場面も出てくるだろう。

ヒートブロウの使い方

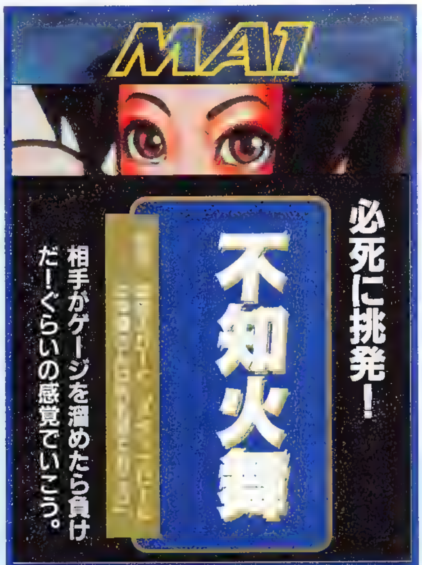
ガード不能でよろけを誘発させるシステム技、ヒートブロウ。この技は通常技や必殺技をキャンセルして出すことができるが、アンディのヒートブロウはリーチが非常に短いという欠点を持つ。なるべく接近して出したいところだ。

分かりやすい基本的な使いどころとしては、わざとキャンセル飛翔拳をガードさせて飛翔拳キャンセルヒートブロウというのが挙げられる。しかしバレていると余裕で対応されてしまうので、ほかにも使いどころを散らしておきたい。たとえば先ほどのB↓B↓→+Bをガードされたあとなどは狙いめだ。

すぐに考えつくありがちなのが、キャンセル斬影拳（or空破弾）からヒートブロウというパターン。技後に密着できるので狙いたくなるが、これらの必殺技はガード後に反撃できる技だということを考えてみよう。こういった技をガード後に打撃で返してくる相手になら、確かに効果は高い。しかし、反撃に投げを使われたらヒートブロウもろとも投げられて以上、という「企画倒れ」に終わることを忘れないように。


ヒートブロウはリーチが短い。だから近くで出したいが、投げられないような間合いを確保できるような技から狙うようにしたい。

P.S.MESSAGE G 関係ないけど、なぜ馬場死んだ!(泣)／山梨県　P.N.死んだ☆ばば君　◆編集部一のプロレスファンを自負するこーじ山下も、あの偉大な馬場さんが亡くなられた事実は未だ信じられません。3月登場予定の「全日本プロレス2」を盛り上げて、供養したいと思います。(こーじ山下)



必死に挑発！

不知火舞

相手がゲージを溜めたら負けだ！ぐらいの感覚でいこう。

投げ	風車崩し →+C
	夜桜 背後で→+C
コマンド投げ	夢桜 空中で↙or↓or↘+C
特殊技	飛燕脚 →+B
	飛燕連脚 ただし最後の蹴りは相手にヒットしたときのみ 飛燕脚～(→+B)×2
	昇り龍 ←+B
	忍桜 →+A
	桜狩 忍桜～B
必殺技	龍炎舞 ↓↙←+A
	必殺忍蜂 ←↙↓↘→+C
	花蝶扇 ↓↘→+A
	陽炎の舞 ↓溜め↑+C
	ムササビの舞 空中で↓+AB
超必殺技	超必殺忍蜂 →←↙↓↘BC
オーバードライブパワー	真・花嵐 →←↙↓↘+C

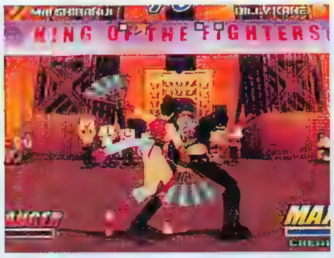
舞は無敵技やコマンド投げを持っていないので、丁寧に闘っていく必要がある。

特に気を配りたいのが自分と相手のヒートゲージだ。

先にゲージを溜めよう

舞はA→Bキャンセル真・花嵐がつながる。立ちAから体力ゲージ約一本一凄まじい威力だが、単純には喜べない。それには2つの理由がある。

まずBからのつなぎが難しい点。非常に素早くキャンセルする必要があるのだ。少しでも遅れるとガードされる。ここのつなぎはボタンの先行入力がわずかに効くことを利用して、真・花嵐のCボタンを早めに連打しておくとよい。



真・花嵐がヒットする直前に、ヒートブロウを使われるとアウト！

次は相手にヒートゲージがあったときの問題だ。真・花嵐はヒットする直前にヒートブロウを使われるとつぶされてしまう。出した瞬間の時間停止を利用すればタイミングを合わせることは難しくない。

これは深刻だ。舞の切り札真・花嵐は、相手にゲージがあるとほぼ無効化されるのだ。

それではとゲージをヒートブロウに使っても、ゲージを持ち合った状態で先にヒートブロウを使うのは筋が悪い。

一番いいのは相手にゲージを溜めさせないことである。そうすれば真・花嵐もヒートブロウも生きてくる。相手より先にゲージを溜めることができれば、それも夢ではない。

相手より先にゲージを溜めるコツは、コンビネーションの2択に頼らないことと、挑発をうまく使うことの2つだ。2択に頼ると割り込まれたり、反撃されたりする恐れがある。ゲージが溜まるまでは極力相手の攻撃をくらわないようにしたい。ここではそれを意識した攻めと守りの形、そして挑発の使い方を載せておいた。

もちろんゲージが溜まれば積極的に2択を狙うのもありだ。反撃されそうな時はヒートブロウを使えばよいのだから。

攻めの形

舞から攻める場合は跳び込みとダッシュを使っていく。

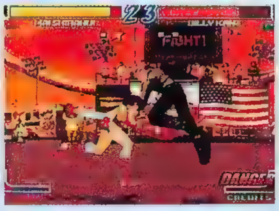
跳び込みはA orCでするとよい。そこからA、A、Aと相手を固めしゃがみCキャンセル花蝶扇までガードさせる。

跳び込みがヒットしたらA→Bキャンセル必殺忍蜂まで入れる。問題はここからだ。ゲージ溜めを最優先にするならすぐに挑発し、相手が起きあがったらしゃがみCキャンセル花蝶扇をガードさせよう。ダメージ優先なら↙+Cでダウン攻撃する。相手が受け身をとる場合はダッシュして立ちAからの連続技を入れよう。

攻めとしてのダッシュからは→+Dで相手を投げA→Bキャンセル必殺忍蜂を入れる。単にダッシュを狙っても成功しないので、しゃがみCなどで相手の動きを止めておく。ダッシュからしゃがみAを出す形も混ぜておこう。

投げと言えば、→+Aの前転から投げる手もあるぞ。


背後から→+Dで投げることはできない。この場合は→+Cを使おう。



受け身には花蝶扇よりダッシュで近寄りA→Bキャンセルを狙った方がよい。

守りの形

相手の攻めの典型的な形は跳び込みと、そこからのコンビネーションの2択だ。

跳び込みにはこちらもジャンプするか、ガードして投げを狙う。跳び込みの打点が低かったり間合いが離れている場合は投げることができないのでしゃがみガードする。

2択は立ちやしゃがみA→Bからの2択であることが多いのでA→Bまでガードしたら A→Bキャンセル必殺忍蜂で割り込む。相手がA→Bで止めたらこちらもAやBで止める。立ちAで割り込めないなら、2択をガードした後反撃することを考える。近間なら立ちA、遠間なら必殺忍蜂で反撃するとよい。反撃としての投げは受け身を取られると考えよう。→+Dや→+Cを使い分けても相手は→+C+Dで受け身をとれる。投げるタイミングを変えた方が効果的。投げ抜けされ、打撃に無敵技を出される時は手を出さず無敵技をガード後反撃しよう。

挑発のうまい使い方

挑発のゲージ増加量はかなりのものである。必殺技をガードさせたり空振りしたりするより効率がよい。必殺忍蜂後だけでなく、しゃがみCキャンセル花蝶扇後や↓+Cで投げた後など、間合いが離れたり相手をダウンさせたりしたらこまめに挑発していこう。

ただしこちらの挑発に対して相手も挑発するような状況になることは避けたい。相手までゲージを溜めると元も子もないからだ。相手がこちらの挑発に気付いたときには次の行動を起こしている、といった感じで使えればベストだ。

こちらの挑発に相手が急いで近づいてきたときは、いきなり必殺忍蜂を出す手もある。


自分だけの時間ができたら、こまめに挑発。非常に重要！

ヒートブロウ後に入れるもの

最後にヒートブロウから入れるおすすめ技を載せておく。

●相手にゲージがない時
・C→Cキャンセル必殺忍蜂 or 超必殺忍蜂

●相手にゲージがある時
・陽炎の舞 or 超必殺忍蜂

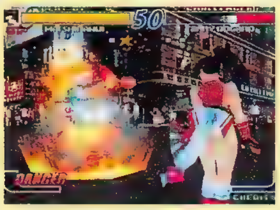
●くらいキャンセルで出したり空中の相手にヒットした時
・陽炎の舞

舞の超小部屋

動きの気持ちよさが光る今回の舞。

まずは真・花嵐。上空の流れるような動作の後、腕を振り下ろして天誅ー同時にドカーンー これは決めるしかないんだけど、相手がヒートブロウを使うとね…。やはりゲージを先に溜めるしか（笑）。

次に勝ちポーズ「どうも、ごめんあそばせ」。最初の扇子の振り方もさる事ながら、いないいないバー時の膝の曲げ具合の素晴らしいこと！ これらはほんの一例。胸ばかり見ている人もいるが（笑）違うところにも注目。


天誅！びしっと決まっていてかっこいいっす。



ピンポイントな魅力の連動がさらなる魅力を生み出す！

P.S.GAMEST Q&A G Q：堕落天使がアーケードになって1年くらいたちましたが、家庭用ゲームへの移植予定はないんですか？／青森県　P.N.佐伯教子さん　A：今のところ、ないようなんですよ。こうなったら、堕落ファンのみんな、彩京さんに移植希望のハガキを送ってみてはいかが？（こーじ山下）



空キャン投げがなけりゃやってらんねえ

ライデン

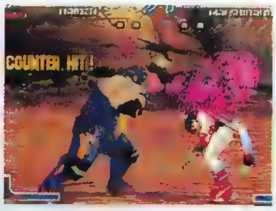
コンビネーションが弱くても、必殺投げがあれば大丈夫。

投げ	フロントスーフレックス →+C
	スクラップドライバー 背後で→+C
コマンド投げ	デスレイクスタンプ ←→+C
	ドクターボム →→+C
	バッファローキャリー →←+C
	ネックハンギングツリー 屈みから↗+C
特殊技	ダブルスレッジハンマー →+B
	バッファローセントーン 空中で↓+C
	ハンマースイング ↘+B
	バッファローボール ↙+B
必殺技	DOKUGIRI ↓↙←+AorC
	ジャイアント・ボム ↙→+C
	スーパードロップキック Bを5秒間以上押し放す
	サンダーデスドライバー レバー1回転+C
超必殺技	トールハンマー →←↙↓↘+BC
	バーサークトライデント レバー1回転+BC
オーバードライブパワー	サークルハリケーン →←↓↑+C

必殺技解説

●DOKUGIRI

Aで前へ、Cで斜め上へと毒霧を吹く技。使っていくのは前方、上方の両方へ判定が強いAのほうだ。この技はカウンターヒットさせると相手を大きくよろめかすことができ、そこにジャンプC〜A↓B↓Cの連続技を叩き込むことができる。反撃を受けにくい技なので、各コンビネーションからキャンセルして出し、うまく連携させていこう。



DOKUGIRIはカウンターでよろける。跳び込みから連続技を狙え。

●ジャイアント・ボム

技の出始めに無敵時間があり、相手の技をかわしながら攻撃できる。ただし、攻撃発生が遅いため、相手の技をスカしたとしても、その技の硬化中にヒットすることが少ない。また、打撃による反撃は受けないものの、ガードされると投げ技で反撃を受けてしまう。そのため、投げ抜けのできない強力な必殺投げを持っているキャラクターには極力出さないように心掛けたい。

なお、この技もDOKUGIRIと同じようにカウンターヒットで真価が得られる。相手が仰け反っている最中にA↓B↓Cを決められるぞ。

●スーパードロップキック

ビッグ・ベアでおなじみのスーパードロップキック。Bを5秒以上押してから離せば発動し、その押している時間が長ければ長いほど威力が増加していく。詳しい使い方は下記のカコミを見てくれ。

●トールハンマー

多段の打撃超必殺技。最後の攻撃がしゃがみガード不可の中段になっている。発動前にポーズをとるため、攻撃発生が遅く、連続技にすることはできない。決められる状況といえばDOKUGIRIのカウンター、またはヒートブロウヒット時くらいなものだ。

●各種必殺投げ

どれも決めていくポイントは同じなので、通常時はサンダーデスドライバー、体力ゲージ点滅時はバーサークトライデントといった感じで、状況に応じて使い分けていこう。

基本は立ちコンビネーション

ライデンで闘っていくのに必要なコンビネーションは立ちA始動のもの。しゃがみからのコンビネーション（以下CB）はつなぎが遅いため割り込まれやすく、ヒット時にあまり大きなメリットがない。なので、基本的にはA↓B↓↘+C or ↓+Cの2択で攻め立て、3発目をヒット時に連続技、ガード時には連携になるDOKUGIRIをキャンセルして出していくといい。

だが、本作の定石として2択CBは3発目を無敵技で割り込まれる。また、ライデンはつなぎが遅いため、小技でも割り込まれてしまう。小技に対してはA↓Bキャンセル DOKUGIRIを出せばカウンターをとれるため問題ないが、無敵技に対してはA↓B止めをしてもBの硬化時間中に無敵技をくらってしまう。そのため、無敵技の割り込みに対してはお手上げ状態。

しかし、割り込みを狙う相手はCBの2段目を待っているためガードに徹している。それを考えると、A攻撃単発からそのガードを崩す攻撃手段を見出せば問題はないのだ。

空キャン投げは必須

前述した通り、CBを割り込んでくる相手にはA攻撃からのガードを崩す手段が必要。まず、相手にA or ↓+Aをガードさせ、→+Bを出す。→+Bは中段のため、ガードを崩す手段として機能するが、最も適しているのは投げ技だ。この→+Bを空キャンセルして各種必殺投げを出せば、相手を投げることができるので、これを有効に使っていこう。


A、または↓+Aで牽制して相手のガードを誘っておき、→+Bを出す。

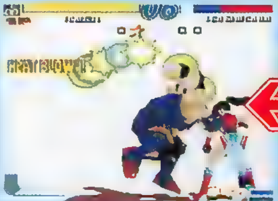

その→+Bを遅めに空キャンして必殺投げを出せば投げることができる。

オーバードライブゲージの使い道

ライデンのオーバードライブパワーは必殺投げなので、前述の空キャンセルからや反撃技などでゲージを使っていくのがメイン。しかし、ヒートブロウヒットも見逃せない。ヒートブロウはくらいキャンセルなど、防御的に使うことはもちろんのこと、攻撃的にも有効な使い方がある。それは、A↓B↓Cを決めたあと、Cにキャンセルをかけてヒートブロウを出すといったもの。A↓B↓Cを当てると相手は吹っ飛んで着地し、その着地にちょうどヒートブロウを重ねられるぞ。一応、軸ずらしや無敵技で回避される可能性はあるが、有効な連携には変わりない。なお、相手の跳び込みに対してヒートブロウを使うという選択肢があるが、対空技には垂直 or バックジャンプBという強力な技があるので、防御的に使いのはくらいキャンセルと、CBに対する割り込みだけでいいだろう。



反撃や連続技でA→B→Cを当てた後、Cをヒートブロウでキャンセル。


吹き飛んで着地する相手にちょうど重ねられる。ヒット後は連続技だ。

スーパードロップキック活用法

スーパードロップキックは弱攻撃から連続になるくらい攻撃発生が速く、リーチも半端じゃないので、奇襲攻撃として上手に活用していきたい。しかし、Bボタンを押しっぱなしにしなければならないため、CBを出せないことがネックになる。なので、効率よく溜める方法を考える必要がある。例えば演出時間の長い技を決めたとき。バーサークトライデントやサークルハリケーンを決めた直後が最適だ。また、逆パターンの決められたときにも、いろいろな場面で溜めておくチャンスがある。なお、このスーパードロップキックの溜めはラウンドが進んでも継続される。そのため、ラウンド開始直後に最大威力のスーパードロップキックを出すことも可能だ。なお、溜め時間と威力増加は4段階あり、比率は左の表の通り。

段階	溜め時間	威力
1	5〜10秒	
2	10〜15秒	
3	15〜20秒	
4	20秒以上	

※表は編集部調べ

P.S.GAMEST Q&A G Q：ライターの人も他誌の攻略を試したりしますか。／徳島県　P.N.KWT-〒君　A：他誌で気になる攻略ポイントが載っていたら、本当なのか、どのくらい使えるのか？ということを調べます。本当は他誌で新しい発見があってはならないが、ヒントになることもあるので。（ぜんじ）



オレのパワーをナメんじゃねえ！

山崎竜二

コンビネーション以外の攻防が重要だぞ。

投げ	ブン投げ ➡+C
	カマホリ 背後で➡+C
特殊技	ブッ刺し ➡+A
	目ツブシ ダウン中にC
	ドカン ⬊+B
	カチ割り ⬊+A
	地獄蹴り ダッシュ中にBC
	カチアゲ ジャンプ中にBC
必殺技	蛇使い・対空 ⬇⬋⬅+A（溜め押し有り）
	蛇使い・前方 ⬇⬋⬅+B（溜め押し有り）
	蛇使い・下段 ⬇⬋⬅+C（溜め押し有り）
	サドマゾ ⬅⬋⬇⬊➡+B
	倍返し ⬇⬊➡+C（溜め押し有り）
	毒手 ➡⬊➡+A～A連打
	爆弾パチキ ➡⬅⬇⬆+C
超必殺技	ギロチン ➡⬅⬋⬇⬊+BC
	ショベル ⬋溜め⬅➡+BC
オーバードライブパワー	ドリル レバー1回転+C～C連打

基本は単発

山崎の技を大まかに分類すると、

・リーチは長いが単発
・リーチは短いが連続攻撃

の2つに分けられる。「ちょうどいい長さ」の攻撃がないので、間合いに合わせて常に頭の中で「モード」を切り換えるようにしたい。

スタート時～ズームアウトするほどの遠距離では、「蛇使い」「➡+C」「しゃがみC」を使って動きを封じつつ、攻めに回りたいのであれば跳び込みのチャンスを窺う。蛇使いを使った牽制は、基本的には中段をメインに、しゃがみを混ぜつつ地道に近づいてくる相手には下段、ノーマルジャンプで一気に跳んでくる相手には上段を振っていく。上段を出すときは、一瞬溜めてジャンプしているかどうかを確認し、読みが外れていたらDでキャンセルすること。

➡+Cは、蛇使いほどのリーチはないものの、当たるととても痛い。足払い系にも強いので、頑張って近づいてきた相手が「いざ攻撃！」という瞬間を狙って置いておくといいだろう。しゃがみCは、常に「蛇使いキャンセル（C→蛇使い→Dでキャンセルを素早く入力すること）」をかけて少しでも隙を少なくしていければベスト。


中段以外は発生が遅めなので、相手をよく見て反応すること。

割り込むぐらいならジャンプ！

体力負けなどの理由で攻める時は、跳び込みがメインになる。ダッシュでの接近は、慣れないうちは考えない方がいい。跳び込みに使う技は、「ジャンプB」「ジャンプC」「B+C」の3つ。

ジャンプBは、リーチはないが下方向に強い。対してジャンプCは、リーチこそ長いが下方向に弱く、対空向きでない技にも落とされてしまうことがある。威力やのけぞり時間の差は気にしなくていいので、間合いによってきちんと使い分けよう。

B+Cは、小ジャンプ時専用の技。リーチがなく下にも弱いが、空対空、空対地ともにヒットした場合は連続技が狙える。また、着地時にスキがないため、相手をビビらせてすかさず投げ、という奇襲にも有効だ。


ジャンプB、Cは発生が遅いので、やや早めに出すように。

大を見せて小で稼ぐ

相手に有利な状態で近づくことができたら、コンビネーションで大ダメージを狙う。山崎には基本コンビネーションしかなく、2段目と3段目の間に割り込まれやすいが、そのへんはうまくごまかしていけるので大丈夫。とくに「A→B→サドマゾ」は、無敵技を含めほとんどの打撃に対して有効なので、あまりに割り込まれるようだったら使っていくといい。

3段目の2択（とくに中段）をガードしてくる相手には、3段目のC攻撃を蛇使いキャンセルするか、蛇使い下段を出してしまおう。

ヒートゲージがMAXの時は、へたにコンビネーションを出すよりもドリルを優先したい。投げられる時はコマンド入力と同時に掴むことができ、失敗した時も、相手がすぐに割り込んできた場合はゲージを消費しなくて済む。

ちなみに、ドリル（投げ成立）後の連打は、できるとできないとでは意外と差がつく。山崎を使うなら、連打力アップも立派な「攻略」の1つだ。


ガードの上からバレバレでコンビネーションを仕掛け、


反撃兼割り込み技を断る！一応投げ抜けも入れておこう。


➡⬅⬈⬇⬊➡⬊⬆+Cで爆弾パチキと重複できるぞ。

2チャンスでKO！

最後に、実戦で使う連続技をまとめておこう。

●C→C→毒手（orギロチン→ショベル）

毒手は要連打。毒手の後に受け身をとらない相手には⬊+Cで追い打ち、受け身をとる相手には、終わり際に➡+Cを重ねるとヒットする。⬊+Cを決めた後は、すぐに垂直ジャンプするといい感じで起き上がりを攻められてオススメ。

ギロチン→ショベルは、ギロチンの硬直が解けた瞬間に入力する必要がある。確実性を求めるならショベルの代わりに蛇使い下段でもいいが、やはり練習して決められるようにしておきたいところ。

●〈A→B→〉⬊+C→蛇使い各種（orギロチン）

●〈A→B→〉⬇+C→毒手（orギロチン）

⬊+Cからのギロチンは、やや遅めにキャンセルしないと下りでキャッチできないので注意。⬇+Cからの毒手は、ガードされても大した隙はできないので、ゲージ溜めを目的として多用してもいいだろう。

ただ、反撃などで立ちAが確定する場合は、A→B→Cからの連携（➡+Aやしゃがみ Cなど）を狙っていくほうが効率的。A→B→ギロチンも決まるが、密着でないとスカってしまうので難しいところ。

●〈しゃがみA→しゃがみB→〉立ちC（しゃがみにヒット）→C→C→…

●〈しゃがみA→しゃがみB→〉しゃがみC→ショベル

しゃがみからのコンビネーションは、立ちCヒット時の大ダメージが魅力。発生は遅いが、ガードされてもほとんど隙がないので、割り込まれないかぎりはこちらをメインに考えてもいいだろう。

●小ジャンプB+C（2ヒット）→ジャンプC（orギロチン）

密かに重要なダメージ源。ギロチンは、着地後すぐに入力すること。何かの拍子でB+Cが地上ヒットした場合、ほぼ確定で立ちCからの連続技が入る。


相手キャラ次第では、ジャンプB+Cを2、3回当てることができる。

まだまだ続くぜ！オラァ!!

ジョジョの奇妙な冒険

好評の承太郎クラッシュに続いて、1キャラ対策の連載をスタート。
これで苦手のあのキャラにも勝てる!かな!?



さすがに最終回か？（このコーナーは）
ジョジョの奇妙なシステム ～ワンポイント集～

ほかに細かいネタを知ってる人は、アンケートハガキに書いといてね。

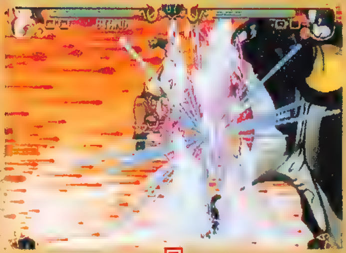
担当：はまー

ジャンプの隙

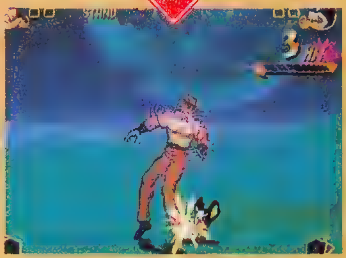
「ジョジョ」のジャンプ攻撃は非常に使いやすく、あらゆるキャラで攻めの起点となる重要な行動。しかし空振りした場合は、一瞬ではあるが着地に完全無防備の「隙」ができてしまう。

とくに顕著なのが対アレッシー戦で、ジャンプに『絶望オォオだねッ！』を合わせられた時。この技は空中ヒットすることはないが、ジャンプ攻撃を出していた時はくらってしまう。しかしジャンプ攻撃を出さなければ、着地と同時にガードすることが可能だ。

この着地の隙はホントに一瞬なので、どれだけ実戦で狙えるかは分からないが、例えば昇りジャンプ攻撃をくらった後などでも、相手の着地にきちんと地上で連続技を叩き込めるということでもある。



対空でタンデムを使われた時も、



じつはけっこう確定で入っていることが多い。



しかし技を出さなければ、小ジャンプ時でも大丈夫だ。

アドバンシングのノックバック

「アドバンシングをかけるとガード硬直が一定になる」というのは今まで紹介してきたが、もうひとつ重要な要素がある。それは、「入力した時点でヒットバックがなくなる」ということ（ヒットバックとは、攻撃が当たった時に自分が押されて、間合いが離れる現象のことを指す）。タンデムアタックや、ディオの「ムダムダ」をガードさせてからの回り込みは、じつは「アドバンシングをかけなければ自分が下がっていくため、非常に回り込まれにくくなる」のである。回り込みに限らず、例えば承太郎の本体ラッシュをやり過ごす場合でも、アドバンシングをかけるタイミングを微妙に遅らせて「自分は下がりながら相手を押し返す」ようにすれば、反撃のチャンスこそ薄れるものの、じつにあっさりと間合いを離すことができるはずだ。



挟み込みを嫌うと、結局は不利になってしまう。

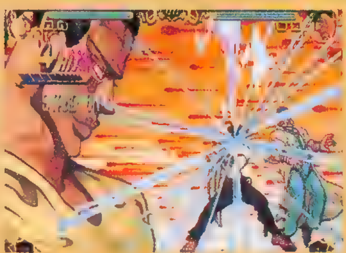


時にはじっくり耐えることも必要。

↓↘→＋Sキャンセルの補足

前号の承太郎の連続技でチラッと触れたが、特定の条件を満たすことで↓↘→＋Sを必殺技でキャンセルできるようになるキャラは他にもいる。

その条件をおさらいすると、まずスタンドモードで特定の連続入力系必殺技を1段だけ出しておく。そしてスタンドを引っ込め本体モードにすると、↓↘→＋Sに特定の必殺技でキャンセルをかけることが可能になるのである。ただし、最初のセットに必要な連続技を2段以上出してしまうと、再び1段止めを出さないかぎり↓↘→＋Sをキャンセルすることはできない。



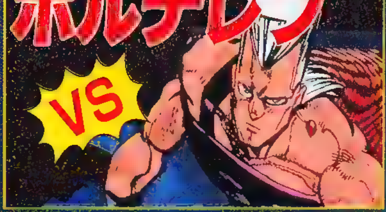
あんまり実用的じゃないんだけどね……。

お詫びと訂正

3月15日号のディオの対戦攻略において技名の表記に間違いがありました。最後の連続技の「トドメだッ！」は、正しくは「チェックメイトだッ」です。読者ならびにメーカーの皆さまには大変ご迷惑をおかけしました。ここにお詫びして訂正いたします。

上から攻めろ！

対キャラ特集② ポルナレフ



オーソドックスなキャラのポルナレフは、攻め所と反撃場所をおさえれば怖くないぞ。

担当：SHO

オーソドックス

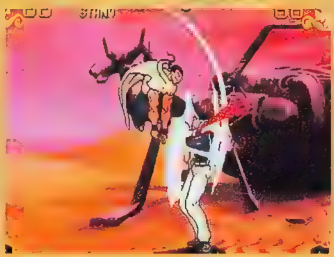
個性的なキャラが多いこのゲームのなかで、オーソドックスなキャラといえるポルナレフ。扱いやすいといったことから、多くの人がプレイしているので、対戦する機会は多いはずだ。でも、要点をおさえておけば、対戦に勝利することも、さほど難しいことではない。ポルナレフの基本的な攻撃は、ジャンプからの攻撃になる。ポルナレフはダッシュ距離が短いため、ダッシュでラッシュをかけることが難しいのだ。このことをふまえつつ、ポルナレフに割り込む場所や、反撃所を個別に紹介していこう。



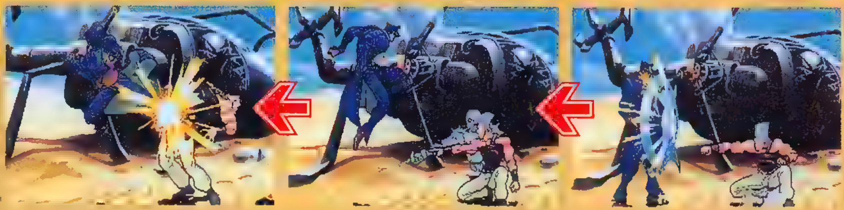
ダッシュ距離の短いポルナレフはジャンプからの攻撃が主体になる。

弱点を知る

ポルナレフの決定的な弱点といえば、地上から出す対空技がないということ。一応、超必殺技のアーマーテイクオフが対空技として使えなくはないが、発動してからの攻撃発生が遅いため、完全に技を出していなければ空中ガードもできるので、まずくらうことはない。しかもガードすれば反撃が確定なので、気にすることなく跳び込もう。さらに、ジャンプ攻撃が強いジョセフなどはどんどん跳び込んでプレッシャーをかけるだけでも非常に有効。ときおり、小ジャンプからの中段攻撃をだしてガードを揺さぶろう。



対空技を持たないポルナレフは上から攻めれば怖くないぞ。



まず、連携のしゃがみ弱にアドバンシングをかける。

アドバンシングをしたらすぐにジャンプ。これで強攻撃は当たらない。

ポルナレフ側がレイダーツを出してきても、跳び越えて本体に攻撃がヒット！

次に、自分が攻められているときの対処法についてだ。ポルナレフは密着している状態のラッシュは結構いいものをもっているので、惑わされると一気に体力を減らされることもある。ポルナレフの連携は、しゃがみ弱弱強キャンセル必殺技といったパターンが主流だが、しゃがみ弱から強に移行する間は、連続ガードではなくジャンプすることができるのだ。この間にジャンプ攻撃を出せば、強攻撃のときに上から潰せるのだ。

さらに確実にするならば、しゃがみ弱にアドバンシングをかけてから跳び込めば、強攻撃は絶対に当たらないので安心して跳び込めるぞ。

反撃ポイント

反撃ポイントとは、ポルナレフの技をガードしたあと、確実に反撃がヒットする状況のことだが、ポルナレフ戦では2つの重要な場所がある。一つ目は超必殺技であるアーマーテイクオフをガードしたときだ。この技を地上でガードしたときは通常技から超必殺技まで、ほとんどの技で反撃が可能なので、しっかり反撃したい。また、空中ガードしたときでも、同様の技で反撃が可能だが、ガードした打点が高い場所だと、ガード後後ろに跳ねてしまうので反撃はできない。空中ガード後反撃ができるのは、小ジャンプで跳び込んだときのみと認識しておくといいだろう。

二つ目の反撃ポイントは、『串刺しの刑』をくらったあとだ。『串刺しの刑』はポルナレフがスタンドモードのときにしか出せない技で、『レイダーツ』の後などに連続技として使ってくることが多い。この『レイダーツ』後の『串刺しの刑』を、自分がスタンドモードのときにくらった後、実はくらった側のほうが先に動けるのだ。この状況は見逃してしまうことが多いので、『串刺しの刑』をくらったときには、特に注意しておきたい。反撃をするときは、自分もスタンドモードなのでスタンドコンボからベストの反撃を入れよう。



ポルナレフの超必殺技であるアーマーテイクオフをガードしたら、

強攻撃や超必殺技での反撃が余裕で入れられるので、見逃すな！



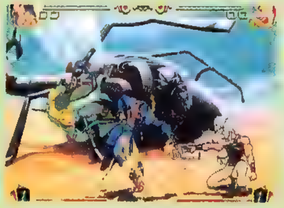
自分がスタンドモードのときに、『レイダーツ』から『串刺しの刑』をくらったら、

くらった後に、ポルナレフよりも自分のほうが先に動けるので、しっかり反撃。

反撃はスタンドコンボから一番ダメージの与える技を選択するのがベスト。

承太郎

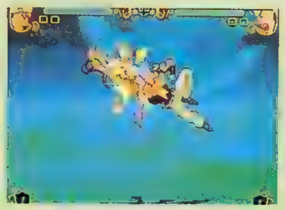
お互い似たようなタイプで、破壊力では勝るものの意外とリーチ差が気になる。本体モードでのラッシュは割り込まれやすいので、少しでも固めに隙間ができるようだったら深追いしないこと。スタンドモード時は、しゃがみ中や『オラオラ』をバラまいて壁をつくっておくのが効果的だ。ゲージは『スタープレイカー（スタンド時）』で安定。



しゃがみ強（本体）やしゃがみ弱（スタンド）がいやらしい。

ミドラー

空中戦で勝てない。ジャンプ中攻撃（肩）が強く、なぜかミドラーのジャンプ攻撃では打ち勝てないのだ。よって、地上戦が主体となる。ジャンプで跳び込まれまくるようなら、アドバンシングやバックジャンプで間合いをできるだけ離すようにしよう。間合いを離すことができたら『モーターヘッド』やスタンドモード中→強で攻撃しよう。



これがまた強いのよね〜。

イギーの何がイヤ?

対キャラ特集3 イギー VS



ラッシュは弱いが何となくやりにくいイギー。きっちり確認しよう。

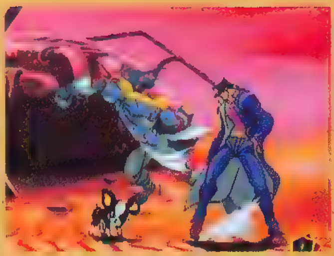
担当：かっちん

どんなヤツ?

まずイギーっていうヤツはどんな感じのキャラクターなのか。結論から言うとかなりつかみにくい。目を見張るような超ラッシュの攻撃をしてくるわけではなく、のらりくらりと飛行しているかと思うと突然、地上で突進してくることもある。しかも、対空技はそこそこあり、ガードキャンセルはかなり強力。

うーん、結構ポイントは多そうなので、ひとつひとつ見ていったほうがいいね。何をやられるとイヤかは自分でわかるはずだ。

あと重要なことがあった。単純にちっこいということ。



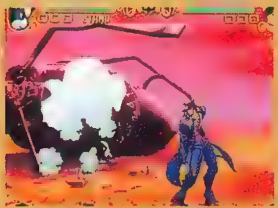
とにかくイギーは小さい。わかってはいるが重要なこと。これは、普段使っているコンボやラッシュ時に使う連携がスカったりしないかをきっちりとチェックしておく必要がある。ほかに、スタンドクラッシュさせても小さくなることにも注意しよう。

空中浮遊をつぶせ

イギーが空中浮遊してからの砂の塊は何ともやっかいなもの。致命的な大ダメージは受けないものの、やっぱり放っておくのはうざったい。

まず、何とかしたいのはわかるが、空中浮遊の状態になってしまったらある程度あきらめてほしい。砂の塊を落下している最中でもイギー側は空中ガードできるので、防御面も優れている。

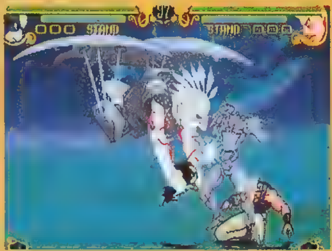
一番の理想は空中浮遊に入る前につぶしてしまうこと。



空中浮遊に移ろうとするところを先読みする。

ノリとしては地上で撃つ飛び道具を先読みして、跳び蹴りをたたき込む感覚を思い出してほしい。

ただ、画面端に追い込まれているとツライものがある。ガードキャンセルはあてにできず、アドバンシングでは離れない。スタンドONの状態ならゲージは削られないのでこの場合に限り我慢が必要。

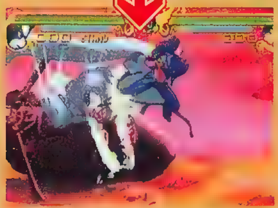


基本的にはスタンドONで耐えるしかない。

ガードキャンセルに信頼がないのであれば立ちガードを基本とし、イギー着地後の下段に注意だ。

サンドクラッシュの対抗策

『サンドクラッシュ』に対しては、余計な行動を考えずにガードすることが重要。間違ってもつぶそうとしたり、ジャンプでかわそうとは考えない。ひとつの行動に絞らないとハマってしまう。

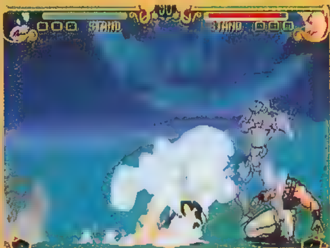


砂の塊を出す前につぶす。的確な対応策はこれがいい。

この技は、スピードがあり、攻撃判定が強く、空中ガードできないとなかなか強力な技なのである。

ただ、ガードして反撃したいところだが、ガード後の間合いが広がるときがあり、反撃側の技が届かないことが少なくない。

まあ、そういう場合は仕方がないが最低でも攻め側に回ることくらいはしておきたい。サンドクラッシュをガードしつつも、再びイギー側の攻撃ではさすがにツライ。



『サンドクラッシュ』は余計なことをせずガードがいちばん。

ほかに、アドバンシングガードをかけて反撃する手段もある。だが、この場合は安定して間合いが離れてしまうのでキャラによりけりか。ならば、ガード時間を短くして、こちら側の立ち上がりを早くしているのだから、そこから普通に攻められるだけでもよしとしたい。

ガードキャンセルを警戒する

打撃に対抗するのがガードキャンセルなのに、さらにそれに対抗しようというのだからチョット変な話。だが、単調に攻め込んでいたのでは、必ずガードキャンセルのえじきになるので注意すること。

まず単純に有効なのが投げ。相手は「技をガードしたら」コマンドを入力しようという意識があるので、技をガードさせないでそのまま投げてしまえば、対応できないことが多い。

ほかには、しゃがみ小攻撃のようなスキの少ない技を多用する。これなら技の硬直にガードキャンセルがたたき込まれることはそうはなく、再びこちら側の攻めが続く。

ビッグサンドウエーブはガードしない

ガードしないのは本体モードの場合。スタンドモードでの『ビッグサンドウエーブ』は何の迷いもなく、ガード後に反撃すれば問題ない。

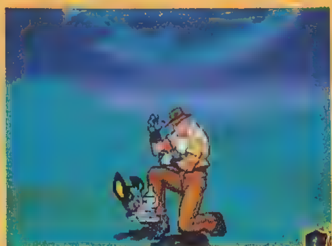
で、本体モードの『ビッグサンドウエーブ』は、なぜガードしないほうがいいのかというと、画面端に追い込まれると中段（ジャンプ攻撃）と下段の揺さぶりをかけられること。スタンドの攻撃が重なっている最中でのこの揺さぶりはツライ。



『ビッグサンドウエーブ』は回り込むのが理想。

ではどのように対処したらいいのか。まず簡単なのは裏に回り込む方法。イギーとかなり密着しているとやりにくいものがあるが、少しでも離れていればわざわざガードする必要はない。ただ、スタンドモードだと基本的にできないのが欠点か。

あともう一つは強力なスーパーコンボを合わせる。イギーのビッグサンドウエーブは突進してくるものの無敵時間に信頼性はまったくなく、意外に当たりは弱い。自分の使っているキャラの強さと相談して使ってみよう。



起き上がりは危険だ。イギーは狙っているに違いない。

いちおう1発あり

すさまじいラッシュはないと言ったイギーだが、攻撃力はそこそこあるし、メガスライディングや砂の塊でごっそり減らされてしまうことはあるので油断はできない。

とくに、こちらの起きあがりにイギー側がゲージ0の本体モードで近づいてきたら注意。狙っているのは中スライディング一択と判断したい。極端な話、投げられてもいいからしゃがみガードがいい。

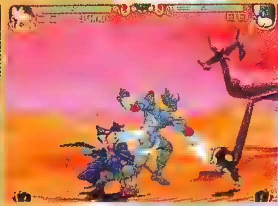
やっぱり、中スラからの『サンドストーム』だけはくらわないようにしたい。

あと、攻撃力に自信のあるキャラであれば、完全なゴリ押しでイギー戦は闘ってもいい。スカりだけは注意しよう。

他キャラから見る対イギー戦についてのコメント

承太郎

ダッシュ強(本体)、立ち強(スタンド)、『マッハオラッ』といった主力技が本体のイギーにすべてスカってしまうため、非常につらい。しゃがみ中(スタンド)で突進と小ジャンプを止めていこう。イギーがスタンドを出している時は立ち強(スタンド)でスタンドクラッシュさせ、ダイレクトに『スターブレイカー』を叩き込むといい。



メインはコレ。しゃがみ強も当たりやすい。

アレッシー

アレッシーがイギーに対して強い部分は2つある。1つは「小ささをモノともしない」ということ。イギーがスタンドをつけていようがつけていまいが、困ることはまるでないのだ。唯一キャンセル『蜂の巣だッ!』が当たりにくくなってしまうが、多用しなければいいだけの話。

2つ目は「若返らせた後の追い打ちが最もしやすい」。他キャラなら攻撃されたりして手間取ることもあるが、イギーにはまるで効果的な迎撃技がない。

サンドクラッシュをガード後の反撃技は、スタンドモード時の立ち中攻撃が確実。本体モード時にガードしてしまったら、S+中の同時押しで対処しよう。

ジョセフ

イギーには、ジョセフのジャンプ強攻撃による跳び込みをまともに返せるような強力な対空がない。ジョセフ側は、イギーだからといって攻めかたを変える必要はなく、基本通りにジャンプ強攻撃による跳び込みを多用していこう。

スタンドモードの「ビッグサンドウェーブ」をガードしたら、強攻撃→「ハーミットウェブ」~で反撃できる。「ハーミットウェブ」からの立ち弱→「波紋のビート」も問題なく決まる。

注意したいのは、本体モードのイギーに対しては、立ち強攻撃がスカってしまうこと。跳び込み後や、強攻撃を振り回してキャンセル「ハーミットウェブ」を狙うときは、しゃがみ強を使うようにしよう。

デーボ

デーボは他のキャラクターのように、「本体モード時のイギーに対して攻撃がスカりやすくなる」ということはない。そのため、普段使っている技でいつも通り闘っていける。しかし、挟み打ち時の連携、連続技で攻めていく際に注意する点がひとつある。それは、イギーがスタンドモードのときで、なぜか背後からだと『ピラニアダイブ』のヒットまでに時間が掛かってしまうということ。これにより、普段は立ち強攻撃など、単発の攻撃でピラニアダイブにつないでいたところを、しゃがみ弱を2、3発連続で当ててつなげなければならない。また、連携の時も同じようにやらないと強制ガードにならず、簡単に割り込まれてしまうぞ。

若ジョセフ

メインとなる立ち中、ダッシュS、『波紋カッター』がすべて本体モードに効かないので、この場合はしゃがみ強・◆+中・しゃがみSをメインに使っていくといい。跳び込む時は、強の単発で。

スタンドを出してきた時は、普通に闘って大丈夫。『サンドクラッシュ』をガードした後は、立ち中→弱『波紋カッター』が返し技になる。



メインのダメージ源が当たらないのはツラすぎる……。

チャカ

スタンドモードON時のイギーに対しては、何ら変わらず攻めることができるのだが、スタンドモードOFFのイギに対しては、チャカの攻めのメインになる鬼連山2発目が、ヒットとガード問わず当たらなくなってしまうので、普段の戦術と少し変えなくてはいけなくなる。

今までの基本的な攻めは、ダッシュ強攻撃からキャンセル鬼連山という連携がメインだったが、鬼連斬2発目が当たらないので、ダッシュ強攻撃だけで攻めるといい。このダッシュ強は、ガードされても再度攻め込むことができるほどの強さを持っていて、ゲージがあればそのまま血華斬につなげることができるので、ダッシュ強を使っていこう。

アヴドゥル

他のキャラのところでも触れてあることと思うが、本体モードのイギーは体が小さいのが厄介だ。アブドゥルの場合、意識しなければならないのは「地獄の業火」を絡めた連続技を使わないようにすること。本体モード時にはダッシュ弱→空中コンボ、スタンドモード時には気合いのダッシュ中攻撃→タンデムのヒット確認を中心に攻めること。

また、もしもイギーがスタンドモードで空中浮遊→石投げを使ってきた場合は、とにかく立ちガードで我慢し、届く間合いになったらガードキャンセルで反撃しよう。アブドゥルのガードキャンセルは上方向に強いので、近距離で急降下されてイヤな二択をかけられるリスクが低下するぞ。

ミドラー

イギーがスタンドを出してくれているときは闘いやすいほうなのだが、本体モードで攻められると必殺技が出せない。『ハープーンショット』が当たらなくて、困っている人も多いはずだ。通常技キャンセル『モーターヘッド』も、今となってはどのキャラにもかわされてしまう。

こうなると、牽制メインで闘っていくしかない。まずスタンドを出し、立ち弱またはしゃがみ弱、しゃがみ中で牽制するのだ。

また、ダッシュ中or強も使えるが、キャンセルをかけて必殺技は出さない。出しても、スーパーコンボで割り込まれてしまうだけだ。

ポルナレフ

小さくて攻撃の当たりにくいイギーだが、ジャンプ攻撃やしゃがみ攻撃からの連携が主体となるポルナレフは、それほど気にしなくていい。

それでも、注意しなくてはならないところは、イギーがしゃがんでいると必殺技の『レイダーツ』が当たらないことだ。一連の攻撃連携をガードされているとき、『レイダーツ』まで出してしまうと、手痛い反撃を受けるので、闇雲に『レイダーツ』を出すのではなく連携を途中で止めることを忘れないでほしい。また、スタンドモードでの攻撃も当たりにくいものが多い。しゃがみ弱中強のコンボもしゃがみ弱、中まではヒットしていても、しゃがみ強は当たらないので、注意が必要だ。

ディオ

本体モード時のイギーは背が低く、非常に闘いにくい相手といえる。というのも本体モードには、昇りジャンプ小(中)攻撃によるしゃがみガード崩しがヒットしないうえに、『ムダムダッー』による削りもほとんど効果がないからだ。

つまり、イギーを相手には、ディオの主力連携である〝『ムダムダッー』+昇りジャンプ攻撃としゃがみ小パンチの二択〟よりも、基本連携の〝ダッシュ大パンチ→『ムダッー』、跳び込み〟でヒット&アウェイするように心がけよう。

もちろんイギーがスタンドをつけた場合は、他のキャラと同じように攻められるので、すかさず『ムダムダッー』でスタンドクラッシュを狙っていくことも重要だ。

花京院

対イギー戦では、スタンドモード時の通常技対空があまり役にたたない。ジャンプ攻撃が強力なのと、空中からの飛び道具があるためだ。イギー本体が小さいというのはそれほど気にしなくていいが、跳び込み、空中飛び道具、突進等を含めて本体の小ささも捉えるため、法皇の結界を必要以上に出しまくって、常に画面内にあるようにしていこう。

またイギーがスタンドモード時には、こちらもスタンドモードでラッシュをかけるチャンスだが、ジャンプ攻撃、対空、ガードキャンセルのため長続きしにくい。なので、スタンド時には空中◆+中・強重視でいき、なるべく本体モードでラッシュをかけよう。

影ディオ

イギー戦で気をつけるべき点は、やはり「本体モード時の姿勢の低さ」。相手がスタンドをつけているときなら問題はないが、さすがに本体モードの背の低さは尋常ではない。影ディオの場合は、特に根本的な戦法をイギー戦で変えていかなければいけないというところはない。ただ、Sを出す時は必ず下+Sにするようにしよう。少し離れてしゃがみガードしているイギーにはニュートラル+Sが空振りしやすいぞ。

また、イギーは『なじむぞッ!』後の吹き飛びがほかのキャラよりも大きい。ここから最速で『時よとまれッ!』につなげれば、起き上がりタンデムを出されても止められにくいことを覚えておこう。

P.S.GAMEST Q&A G

Q:ジョジョのキャラセレクト画面のあと一つの「ドン!」のところには隠しキャラは出ないのか⁉カーズとかだったら、おもしろいのになあ。/京都府　P.N.ジャンキー君　A:あ、ねい。どうして皆、隠しフィーチャーばかりを気にするのだ…現状に不満があるのだろうか?(へんしう)

ハイエロファントを活用しよう

対戦攻略 花京院



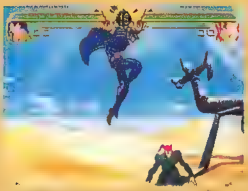
本体だけでは単調になりがち。攻守のバランスのいいスタンドモードに注目だ。

担当：KAL

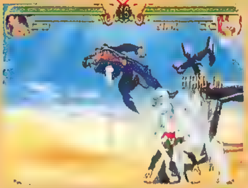
攻防一体のハイエロファント

スタンドモードの長所は「対空防御が充実している」点。これは本体モード時にはない要素なので、安心感が全然違う。だが、本体モード時に跳び込まれたときでも、「⬅＋S＋弱」と入力することで、スタンド時の➡＋弱を出せる。近距離では立ち弱、中距離では立ち中、遠距離では➡＋中と使い分けが単純なのもいい。

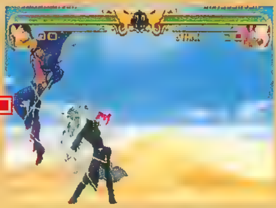
こうしたハイエロファントの対空技で落としたあとは、引き続き➡＋弱や立ち中でお手玉するのが基本。相手が前方空中受け身するようになったら、次からはそれを先読みして、対空技で落としたあとに強の結界を張っておくという戦法が有効だ。これで見事に結界に引っかかったら、迷わず超必のインディーズアームを使って大ダメージをあたえよう。スーパーコンボゲージに余裕があれば、対空技として早めに出して置いておこう。

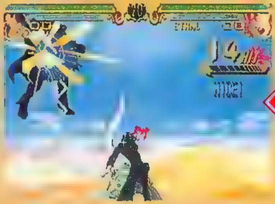


本体時に跳び込まれても、レバーを後ろに入れながら…、



S＋弱で対空用の➡＋弱を出せる。跳び込みを許すな！



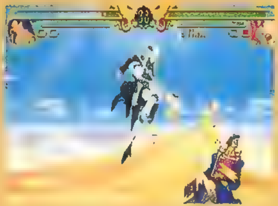


前方空中受け身を先読みして強の結界。小バックジャンプから出してもいい。インディーズアームは左右にギザギザに上昇させていこう。

空中ダッシュ使ってる？

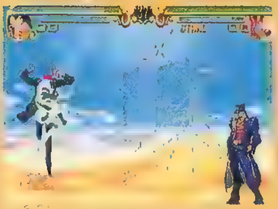
対空技で落としたり、結界をガードさせたりして攻め込むチャンスを得たら、着地点や硬直中を狙ってジャンプ技or下段スタンドコンボの択一攻撃をかけていこう。

ジャンプ技で攻撃する場合は、ジャンプ直後に強or中を出す通称・昇りor逃げ強（中）がおすすめ。慣れればしゃがみガードしている相手にヒットさせることができる。



垂直＆前方なら昇り中で、後方なら逃げ強で中段攻撃！

昇りor逃げジャンプ攻撃のあとは、基本的にキャンセルで空中結界を出し、結界モーションの終わり際で空中ダッシュを先行入力しておいて「空中ダッシュ→自動攻撃」が出るようにしておく。逃げ強のあとなら「弱結界→後方空中ダッシュ→素直に着地➡↓＋中or前ダッシュ中or⬇＋強」などが、昇り中のあとなら「中or弱結界→前方空中ダッシュ→空中自動攻撃から着地でコンボ」などがおもなパターンだ。



キャンセル空中結界から空中ダッシュで攻め込んだり間をとったり。

同時押し⬅＋弱の捕捉

本体モード時にレバー⬅＋S＋弱で出るハイエロファントの➡＋弱だが、実際にやってみるとただの立ち弱になってしまうことがある。これには多少条件があるので、そこに注意していれば問題なく使っていけるだろう。

この同時押し⬅＋弱は、以下の技“以外”の通常技を出したあとに出すことができる。

●⬇＋中（本体時）

●強攻撃全般（本体時、ジャンプ攻撃含む）

●各必殺技（本体時）

つまり、本体モード時にハイエロファント絡みの技を出したあとは、レバーを⬅に入れながらSと弱を同時押ししても、スタンドモードのただの立ち弱が出るだけなのだ。

ちなみに、技を出す前の試合開始直後も、同時押し⬅＋弱は出せない（立ち弱が出る）。

下中中の捕捉

本体モード時の主ダメージ源である通称「下中中」。弱の法皇の結界が画面内にあるうちに、スライディング（⬇＋中）キャンセル弱結界と入力することで出る「下段→中段→中段」の3段スライディングだ。通常はここからさらにキャンセルしてタイラップスネークを出し連続技にしていくというものだが、この下中中には別のやり方も存在する。すでに知っているプレイヤーも多いだろうが、

「スーパーコンボゲージが0のときに、スライディングキャンセル弱結界を入力する」

これなら弱結界も使えるぞ。

典明も忘れないで！本体時のワンポイント

ここで本体モードについても多少フォローしておこう。

●目押しについて

通常技による固めは、⬇＋弱→立ち中→立ち強が連続ヒットするのでおすすめ。弱→中は早め、中→強は遅めだ。弱→中からキャンセルでタイラップスネークを出していこう。

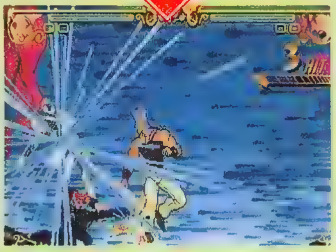
●スタンド出現攻撃を多用

ハイエロファントのスタンド出現攻撃は、無敵で一定距離前進するという一風変わった性能。キャンセルなどから出して投げを狙ったり、そう見せかけてタンデム、ジャンプ攻撃などを狙っていこう。

●⬇＋弱→半径20ｍ

密着で⬇＋弱→キャンセル半径20ｍエメラルドスプラッシュ↓⬇＋弱連打とやると、連続技になる。追いつめたときに狙おう。

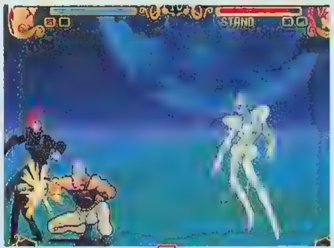




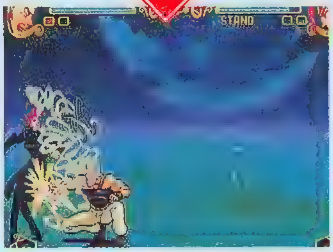
⬇＋弱キャンセル半径20ｍのスタンド出現部分は連続ヒット。出現直後から本体は動けるので、スタンド出現～弾が出るまでを⬇＋弱でつなぐのだ。

遠隔操作は本体が安全なときだけ

遠隔操作時、本体が攻撃をくらっているときなどにタンデムを入力すると、スタンドが一瞬で戻ってきてやられ中でもタンデムが発動するのが普通だが、なぜか花京院だけはスタンド出現攻撃が出てしまい、緊急回避にならない。なので、ハイエロファントはなるべくすぐに呼び戻そう。



ああーっ！典明ピンチ!!くらいキャンセルタンデムだ！



よしっハイエロファントが戻ったぞ…ってあれ？出現攻撃!?

ネタ的にも「チェックメイトだッ!」

対戦攻略 ディオ



あくまで本体モードが攻撃のメインだが、スタンドモードの有効利用でダメージ効率を高めよう。

担当 GYU

ディオの場合、ラッシュに秀でた本体モードに比べて、スタンドモードは使い勝手が悪く、日陰の存在といえる。しかし、常に本体モードだけで闘っていてはどうしても攻撃が単調になってしまうし、なんといっても芸がない。そこで今回はスタンドモードを利用したテクニックや連続技について解説していこう。

スタンドモード活用法① 『チェックメイトだッ!』による追い打ち回避

ディオのスタンドモードの攻撃で、まずおさえておきたいのが『チェックメイトだッ!』だ。それも本体モードでも出せる地上のものではなく、スタンドモード時のみ出せる空中のものである。

地上『チェックメイトだッ!』は、無敵時間があるものの攻撃判定の発生が遅いため、活用する機会はほとんどない。一方、空中『チェックメイトだッ!』は、無敵に加えて攻撃判定の発生も早く、着地の隙がまったくないのが特徴。つまり、あらゆる場面で有効に使っていけるというわけだ。

しかし、リスクがほとんどないからといって、ただなんとなく使っていくのは考え物。この空中チェックメイトだッ!が最もその威力を発揮する場面とは、いわゆる追い打ち回避にある。

たとえば、壁際に追いつめられた状態でダウン技をくらい、そのまま追い打ちされそうになったとしよう。この追い打ちを回避するためには、相手の動きを読んだうえで反対側に受け身を取るのが基本だが、ここで受け身から空中『チェックメイトだッ!』を繰り出せば、受け身方向を気にせずノーリスクで追い打ちを回避できるのだ。

もちろん、本体モードでダウン技をくらった場合は、受け身→スタンドオン→空中『チェックメイトだッ!』という手続きを踏まなければならないが、入力自体はそんなに難しくはない。実に有効な回避手段なので必ずマスターしよう。



画面端などで浮かされて、追い打ちを決められそうになったら…、



いったん受け身を取ってからSモードにしてナイフを投げよう。

スタンドモード活用法① 投げ技からの追い打ち

スタンドモードで相手を投げることができれば、その直後に大攻撃（スタンドによるハイキック）で追い打ちできる。ディオの投げ技自体の威力はさほど高くないが、この追い打ちを確実に決められれば大きな戦力になるはずだ。

しかし、スタンドモードで攻め込むのは実際難しく、投げるチャンスもほとんどない。そこで活用したいのが投げとスタンドオンの同時入力だ。

まず本体モードで基本どおりに相手に攻め込み、隙を見て投げを狙う。普段ならここで"レバー左右どちらか＋大ボタン"と入力するわけだが、あえて"レバー左右どちらか＋大ボタン＋Sボタン"と入力しよう。すると投げを決めつつスタンドモードに切り替えられるので、あとは大攻撃を押すだけで追い打ちを決めることができる。

一見、ささやかなテクニックのように思えるが、実に使えるテクニックだぞ。



投げを狙うときは投げ入力＋Sボタンの同時押しがお薦め。



こうすれば投げたあとに大攻撃で追い打ちを決められるぞ。

スタンドモード時の究極連続技

前号でもスタンドモード時の連続技は紹介したが、今回は画面端限定のさらに凝った連続技をひとつ紹介しよう。

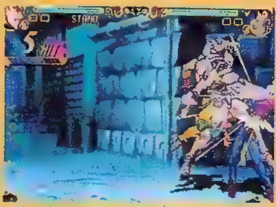
●ジャンプ大攻撃→空中『ムダムダッ!』×α→スタンドコンボ（小→中→レバー入れ大攻撃）→タンデムアタック（小×αをプログラム）→しゃがみ小攻撃（本体で回り込む）

この連続技のポイントはジャンプ大攻撃による跳び込みを決めて着地したあとに、再びジャンプして空中『ムダムダッ!』につなげるところにある。

つまり、この空中『ムダムダッ!』はジャンプの昇り際に出すわけだが、できるだけ素早く・できるだけ低空で繰り出さなければ連続ヒットしないのでかなりの練習が必要だ。

この空中『ムダムダッ!』がヒットしたあとは、着地まで連打し続けてヒット数を稼ぐわけだが、着地際に連打し続けてしまうと、スタンドコンボが地上『ムダムダッ!』に化けてしまうので注意すること。チェーンコンボにつなげることができたら、途中でタンデムアタックにキャンセルして、スタンドの小攻撃連打と本体のしゃがみ小攻撃連打で挟み込もう。

ちなみに難易度は非常に高いが、昇り空中『ムダムダッ!』から再び昇り空中『ムダムダッ!』につなげられるということも一応、伝えておこう。



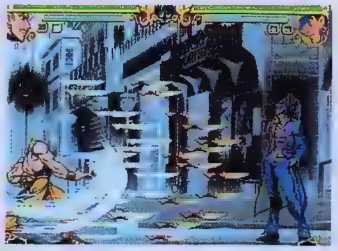
画面端で昇り空中『ムダムダッ!』をヒットさせられれば見返りは大きい。

『時よ止まれッ!』後の効果的な攻撃方法

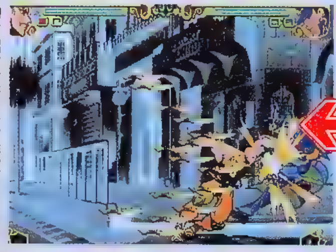
発動させるだけでもかなりの努力が必要とされる『時よ止まれッ!』。しかし、せっかく発動させたにもかかわらず、大したダメージを与えられないことも多い。そこでより高いダメージを与える方法をここで紹介しよう。

時を止めたら、まずは超必殺技の『チェックメイトだッ!』でナイフを投げつけよう。ただし、このナイフは相手にヒットさせないようにすること。相手の目前で停止するように投げられれば理想的だ。もちろんゲージに余裕があれば、さらに同じ位置からナイフを投げつけよう。

そして、今度は時が動き出す直前に接近して、通常技か『ムダムダッ!』などの必殺技を叩き込もう。すると時が動き出したところで攻撃をくらった相手が吹っ飛び、止めておいたナイフで自動的に追い打ちすることができる。時が動き出してからナイフをヒットさせれば、『チェックメイトだッ!』本来の高い威力を発揮させられるぞ。



時を止めたらギリギリでヒットしないようにナイフを投げて……、



動き出す直前に一発殴る。追い打ちのナイフで大ダメージだ!

P.S.GAMEST Q&A G ・「薄い水色」になっています。教えてください!!／青森県 P.N.NWRさん A：コインを入れてKボタンを全部押しっぱなしにしてから、スタートボタンを押そう（キャラセレのカーソルが現れるまで）。これでもできない時は、すまないが「薄い水色」ではないというオチ。（担当編集）

状況別戦術PART2



今回はタックル後の攻勢とスタンド位置限定の有効な攻撃方法を紹介だ。

担当：若人

浮かせっぱなし

●**画面中央で浮かせた場合**

画面中央でタックルを当てた場合は、スタンドモードに切り換えて、相手の受け身に対して待ち構える。まず、相手が後方受け身をとった場合だが、そのままスタンドで攻め込んでいくのがいいだろう。この状況（本体と相手キャラクターが画面端に分かれている）でのスタンドモードは非常に強力。ここで基本的には攻めにいかず、相手の行動に対応していく形が効果的だ。では、前方受け身をとってきた場合はどうするのかというと、これはスタンドのしゃがみ強攻撃で落としていくといい。しゃがみ強攻撃は上方向に判定が強く、対空技としての性能が高い。また、ヒット後は浮かせ直すことができ、もう一度、相手の受け身に対して攻め立てられるぞ。

●**画面端付近で浮かせた場合**

次に画面端付近でタックルを当てた場合の攻勢。ここは本体モードのまま攻めていく。使っていく技は➡＋中のタックル。実はこの技、相手と密着した状態だと対空性能が上がる。そのため、相手を画面端に追いつめ、浮いている相手の下に潜って出していけば、受け身後の相手の攻撃もほとんどつぶし、悪くても相打ちはとれる。また、スタンドモード時のしゃがみ強攻撃同様、相手を浮かせ直すので、当てれば再度空中の相手に対し攻められる。さらに、後方受け身で逃げられても読んでいれば、タックルのリーチを生かして背後から当てていけるぞ。なお、このときスタンドがフリーなら、タックルを必殺技でキャンセルしておくといい。相手が受け身タイミングに変化をつけてきて、タックルが空振りしても、すぐに次のタックルを出していけるからだ。

➡＋中のタックルは攻撃発生が早く、突進力があるため、ダッシュ攻撃と同じ感覚で使っていける（ちなみに、ダッシュ強攻撃はほとんど同じ技）。また、ガードされると小技で反撃を受けてしまうが、スタンドがフリーの状態であれば必殺技によるキャンセルで硬化時間を短縮できる。そのため、タックル後に攻めを継続することも可能だ。さらにヒットさせると相手を浮かすことができ、浮いた相手に対して様々な選択を迫れるぞ。



中間距離くらいでタックルを出して突進し、必殺技でキャンセル。

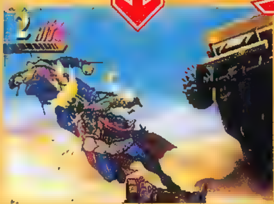


ガードされていたら、しゃがみ弱などで牽制して連携を維持していく。



画面端近くでタックル、またはガードキャンセルをヒットさせたら…、





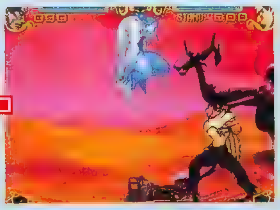
前方受け身には多少読みが必要だが、後方受け身に対しては、相手の下に潜り込んでタックルを当てていく。空中にいる間にタックルで落とせる。

スタンドモード有用術

ここでは、スタンドモードを活用した、小ネタ的なものをいくつか紹介していこう。

浮いたら受け身をとってスタンドモード

相手に浮かされたら受け身のタイミングと有無とで、追撃を回避していくのが基本。しかし、デーボの場合は少し特殊な形で相手の追撃を防ぐことができる。やり方はまず、空中で受け身をとり、このあとスタンドモードに移行すると、空中でスタンドONになるので、そのままスタンドで相手を妨害していくのだ。当然、相手は浮かせた本体の方へ意識があり、追撃を試みているため、スタンドに対しては無警戒。非常に有効な手段といえるだろう。なお、地上受け身の場合は、受け身中に本体が行動を起こせないのでスタンドモードに移行不可だ。



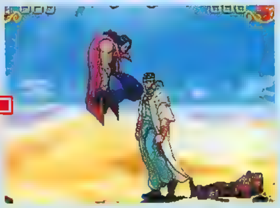
空中に浮かされたら受け身をとって、そのままスタンドモードへ。



地上で下降中を狙おうとする相手には、スタンドで投げを決めてやれ。

空ジャンプからスタンドON

デーボは挟み打ちにしたとき一気にラッシュ力が増す。しか～し、このときガードを崩す手段は中段攻撃のホッピングハンターとしゃがみ弱の同時攻撃くらいなもの。ガードを崩せる手段は少ないのだ。そこで新たにガードを崩す手段を考えてみた。まず、ジャンプ攻撃を仕掛けると見せかけて空ジャンプをし、相手の立ちガードを誘う。このあとスタンドモードに空中で切り換えて、スタンドでしゃがみ弱などの下段攻撃や投げを狙っていくのだ。このとき注意する点はスタンドON時の操作。ジャンプしてレバーを上方向に入れっぱなしにしていると、スタンドモードになった瞬間にスタンドも一緒に跳んでしまうぞ。



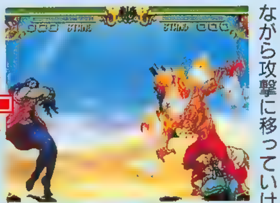
ジャンプ攻撃で攻めると見せ掛けて空ジャンプ。でもってスタンドON！



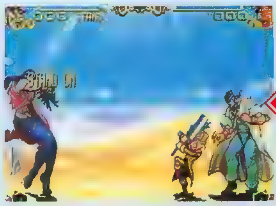
ジャンプ攻撃をガードしようと立ちガードした相手に下段で攻撃。

エボニーデビル投下

例えばアヴドゥルのしゃがみ強攻撃のような、強い対空技を持っているキャラクターに攻め込んでいくのはかなりキツイ。そんなときに役立つのが、この「エボニーデビル投下」だ。やり方は簡単。スタンドモードで跳び込むと見せかけて、Sボタンを押して本体モードへ。そうすればスタンドは判定がなくなって対空技をかわし、相手の足下にスタンド置くことができる。このあと「アレッ！なんか手応えねぇぞ」と戸惑っている相手にすかさずスタンドONからの投げを決められるぞ。ちなみに、本体モードで攻め込む時に対空がキツイという場合は、跳び込みから空中バレルロールクラッシャーを出し、無敵時間で対空技を避けながら攻撃に移っていける。



跳び込み後、スタンドOFFにすれば判定がなくなり、対空技を避けられる。



そのあと再度スタンドモードに移行。間合いが近いので投げを狙えるぞ。

P.S.GAMEST Q&A G Q：ジョジョの奇妙な冒険でスーパーコンボがうまく出せないんですけど、うまく入力するコツがあれば教えていただけないでしょうか？ほかのゲームより出しづらく思えるので。／和歌山県　P.N.虎君　A：たぶんそれは攻撃ボタンの同時押しがうまくできてないのだろう。でなけれ→

打ち上げ開始!

対戦攻略 ミドラー



ガードされても車の使い道はある。あきらめずに攻撃すべし！

担当：K−TAN

モーターショーをガードさせたら

ミドラーのスーパーコンボ『モーターショー』は、とても貴重なダメージ源。ここでは、本体モード時の『モーターショー』に限られた話になってしまうが、ガードされたときの行動を説明しよう。ガードされたあとの行動としては、大まかに分けて二通りある。

一つはダッシュジャンプから、二つめは、ダッシュからの回り込みである。ジャンプから攻める場合は、基本的に攻撃はしない。着地してから下段攻撃を出すようにしよう。そう、ジャンプ攻撃をしかけると見せかけて、下段攻撃を出すのだ。ほとんどの人はここでジャンプ攻撃をガードしようとして立ちガードするので、下段攻撃がヒットしやすくなる。下段攻撃がヒットすれば車が連続ヒットになるので、そのあとの立ち強(・⬇⬅➡+S)の追い打ちはきっちり入れておこう。

ダッシュからの回り込みは、ガードキャンセルへの対策だ。例えば、『モーターショー』をガードさせているときにジャンプして相手キャラに接近したとしよう。そうすると『モーターショー』にガードキャンセルをかけられ、ジャンプをいとも簡単に落とされてしまうのだ。そこで、回り込みを使うのである。このとき、相手キャラの後ろに回り込めなくてもいい。ガードキャンセルの、攻撃をかわすことが目的なのだから。相手側がガードキャンセルをすると、車をくらうことになる。

ただし、こちらのジャンプにしかガードキャンセルをかけてこない人もいるので、回り込みが意味をなさないときがある。が、これがもし画面端での出来事なら、ダッシュ昇り小ジャンプ弱を出してみよう。本体モードのイギーにはまるで当たらないが、それ以外のキャラならば、ほとんどしゃがみ状態にヒットさせることができる。少し難しいが、あのデーボの低いしゃがみ姿勢にも当てることが可能だ。



ダッシュから思い切って小ジャ～ンプして、ジャンプ攻撃はせずに着地して下段攻撃。

空中レバー入れは危険!

空中でレバーを下に入れるとこの攻撃が出るのだが、相手キャラにヒットさせても反撃を受けるので、使いすぎるのは危険だ。出の早いスーパーコンボを持っているキャラならば、かなりの確率で反撃が入る。空中にいればどの位置からでも出せるのは魅力的なのだが、使いすぎには注意しよう。

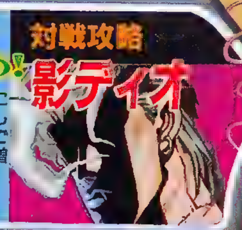


ダッシュで緊急接近!

すぐジャンプと同時に弱を出してカツンとね。

ラッシュの裏に決め手を仕込め!

対戦攻略 影ディオ



影ディオ使いなら積極的に『時よとまれッ！』を導入したいところ。これを読んで発動のバリエーションを増やそう。

担当：FRS-N.O

恐怖の片鱗を組み込む

影ディオの特徴的な必殺技のひとつ『恐怖の片鱗』。この技は本を開いているときだけ相手の打撃技を受け止め、相手の裏に回ることができる。この状態は打撃の上・中・下段といったガード方向の属性を問わずに受けることができるので、打撃技であればとりあえず発動させることが可能となっている。もちろん、この技は打撃に対する返し技だ。投げなどの扱いになっている技を受けることはできないので気をつけよう。

『恐怖の片鱗』を発動させたあとは相手の背後に回りこみ、自分のほうが先に動くことができるようになっている。このときは立ち強攻撃キャンセル『パニッシュメント』が連続技になる。ただし、これは以前も解説したように1Pキャラだけの特典だ。2P側では立ち強攻撃から『パニッシュメント』自体がつながらないため、立ち強を省いて直接『パニッシュメント』につなげる必要がある。

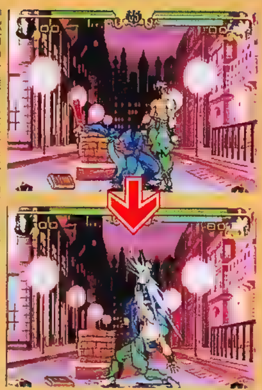
と、ここまでは割と知ってるひとも多いだろうが、実は『恐怖の片鱗』発動後はもっと面白いことができるので、ここではそれを紹介しよう。

なんと『恐怖の片鱗』から『なじむぞッ！』が条件限定で入るのである。

その条件とは『恐怖の片鱗』で受けた技が「影ディオ本体がその技を直接ガードした場合、一瞬でも相手のほうがあとに動きだす技」であること。この条件に合致した地上打撃を『恐怖の片鱗』で受ければ、そのあとの『なじむぞッ！』は確定技となる。このときは1P側や2P側といった要素はからまない。

『なじむぞッ！』のあとは最速で『時よとまれッ！』を発動すると間合いが離れるために決めやすい。一応相手は起き上がりタンデムで返すこともできるが、相当慣れていないと難しい。影ディオ側の発動タイミングがバッチリならなおさらのことだ。

『なじむぞッ！』から『時よとまれッ！』が最速入力されたかどうかの目安は、『なじむぞッ！』で吹っ飛んだ相手が地面に叩き付けられた瞬間に『時よ止まれッ！』発動の証である「フッフッフッ…」という影ディオの笑い声がしたかを見れば分かる。



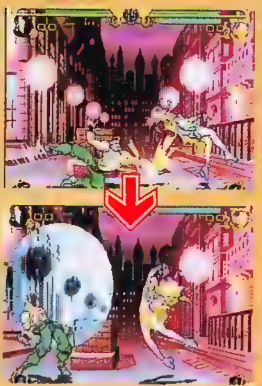
『恐怖の片鱗』後は、ほぼ『なじむぞッ！』が確定。ここから『時よとまれッ！』に最速のタイミングでつなごう!!

『時よとまれッ！』もうひとつの仕掛けどころ

影とはいえ「ディオ使い」を名乗るのなら、ぜひマスターしたいのが『時よとまれッ！』のうまい発動法。

すでに何度か解説をしているが、『時よとまれッ！』は画面端がからまない場所で『なじむぞッ！』の直後に仕掛けるのがもっともポピュラーな方法だ。しかし、これだけでは『なじむぞッ！』を普段から警戒されてしまうためにかなり具合が悪い。

そこで、もっと発動タイミングのバリエーションを持っておきたい。『なじむぞッ！』以外で発動に適しているのはスライディング(⬇+強攻撃)。この技は受け身が取れない上に移動距離があるため、少し離れたところからスライディングの先端が当たるギリギリのところからヒットさせて、これにキャンセルで『時よとまれッ！』を仕掛ければ阻止されにくい。ただし、ヒット確認が難しいうえにスライディング自体があまり判定の強い技でないことを考えると、『なじむぞッ！』から仕掛けるよりも汎用性は劣るが、知っておいて損はしない連携といえる。



スライディングにキャンセルをかけて出すのも効果的。『時よとまれッ！』はカットインの演出がないので、バレにくい。

P.S.GAMEST Q&A G

→ば、本体モードでしか使えない技をスタンドモードで使ったり、スタンドが他の仕事をしているのに入力してはいないだろうか？とりあえず落ちついて入力してみよう。ちょっとタイミングを変えたり、ボタンを押す指を変えてみたりしてみるとうまくいくと思う。


BATTLE BAKRAID
バトルバクレイド
集中砲火の嵐を突き抜け、機関砲を叩き込め！
戦略的に、よりダイナミックに、すべてがエキサイティング!!
今春出撃予定!!
絶妙なゲームバランスでプレイヤーを魅了する。
超本格派シューティングゲーム登場!
●攻撃にバリエーションを持たせる、護衛オプション機と溜め撃ち!
●新たな戦いを予感させるランダムステージ!
●テクニックに合わせたコース選択機能を搭載!
●さらに攻略心をかき立てる、隠し要素!
8ing EIGHTING CO.,LTD
株式会社 エイティング
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-32-2
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180
http://WWW.RAIZING.CO.JP/
※画面写真及び内容は開発中のものです。
©EIGHTING 1999

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.256

4/15

APRIL 15

表紙「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE Fight for the Future」
イラスト/カプコン

特別企画

一押し

攻略

好評連載

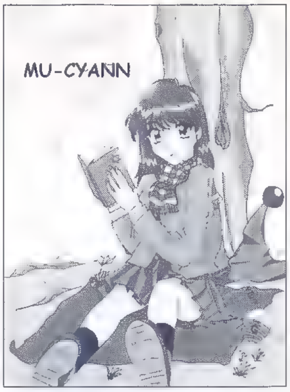
ゲーメストからのお知らせ

掲載広告ご案内

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北裏 裕章 坂上 裕 馬野 雅和 濱田 真一 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 阿久根 幸夫 今村 孝行 ■ライター／ずるずる FRS-N.O C・LAN KAL MOMO ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく キャサ夫 GYU MVP SHO CHU 伊勢猫 KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 河本きらり屋 P・鈴木 スー DS-1 善之字元帥 福田柵太郎 Mio アストロ 若人 ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 允久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株）（株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.14・歩にまる君>
NEWむーちゃん初のデータ投稿。アイランド同様、むーちゃんもデータ投稿OK！イキのいいの頼むよ大将!!

▶今号のキーワード◀

[AOUショー]

毎年2月に行われている主に春から夏に発売されるアーケードゲーム（ビデオゲームだけでなく、エレメカやプライズなども）の展示会だ。主催は「社会法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会」。ちなみに今年の入場者数は2日間で1万7816人とのこと。

GAME INDEX（50音順）

奥付

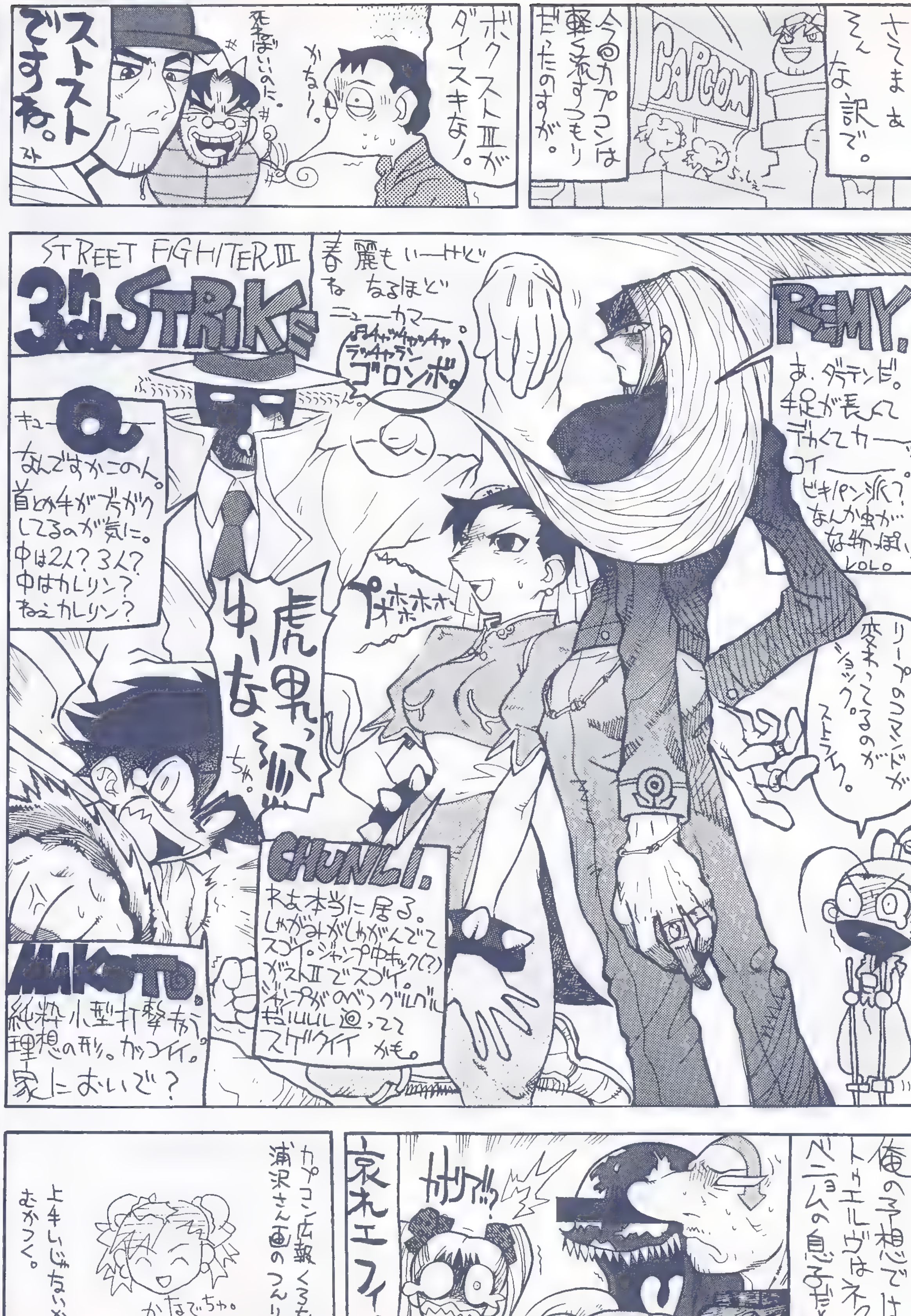
GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.256
発行 1999年4月15日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9321
印刷所 凸版印刷

新声社Webページ：http://www.shinseisha.co.jp/

■G=ヒコロウのAOUショーレポートマンガだヨ読め■



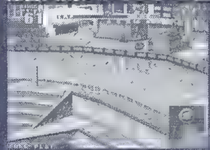
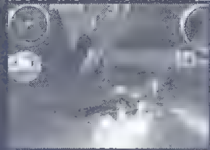
●とらのあなの虎娘が描きたいよう。キスティス先生がお嫁にきたよ。●（Gドコロウ）●というセンセーに励ましのお便りちょうだいな。

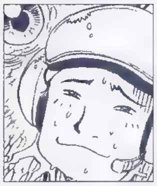
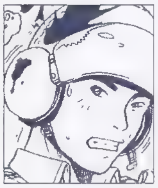
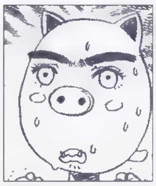
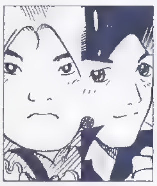



他にもいろいろあったぜゲ。
あーーー。
さんざんスケッチしてたコンパニおんナは?
それは最後のお楽しみだよノナミイー。
ムスー
なーん
SE♪GA—
クルットストーン
オーシャンハンターっぽいキャラのパズルゲーー パンツ存在せず!! なんじゃセーガー♪
ZONBIE RIVENGE
ゾンビと僕らのアクションゲーー 良いかも知らん 毒島……ん
うろ覚え。
NAMCO すごいぞアングラーキング!!
ピラルクが!!シーラカンスが!!釣れるのです。
燃えるじゃぁないですかギョシンさん。カー!!
ミズガルドオルム釣りてーー。
いるのか?
なーんか食べれそうなもないのばっか…。
おーぱー
おーぱー
AMGKG
キョータイもかわいい。
TECMO
DEAD ALIVE2
カシー カシー
あやねのPoPをアングルまで変えつつバシバシ撮るのは恋をひらいた者。
サッ
ササササ
あと日本システムの人鳥流ってゆープリプリゲーも描きたかったのすが。
JINCHORU
人鳥流
おざなりなコピーのパンフしかなくてしんなり。
新声社ブースではすがわら先生の単行本が売れてたらしいです。
モシャー
むかつく。


さーーーぁ みんなで決めよう ギャルーンNo.1の コーナーーです。
アホくさ。
ガズアールって
リーゲルーグゥ!
TAITO Ⓑ
ザズエール。
うそがあるよ。
TAITO Ⓐ
ハイレグの人をスケッチするのはもう………。
カプコーーン! 地味めね。まぁあれだけコスプレさんがいれば。
ナムコー
KONAMI なんか小柄な人ばかりだったけどワザと? 解ってんじゃんコナミさーーん。
似て非なる!!
バンプレ
セガ
まぁ俺的には△□の警備のお姉さんがヘイバリットなのだが。
そこをあえて言うならば。
コナミさん下さい一人程
目が!!?
貴様よ止まネ!!!
ゴムゴムの
しかし休憩コーナーでは天使共が足がバー。のタダブヘーのケータイタラリラリーーで。
パッヘーー
スネーク!!
きのごつくインカム低下俺内部終了。
新声社

■おしまい■

総合人気ランキング6位  ビートマニアⅡDX	総合人気ランキング7位  ギターフリークス	総合人気ランキング8位  RCでGO！	総合人気ランキング9位  ハイドロサンダー	総合人気ランキング10位  バトルギア	僕のお気に入りゲームはこれだ
ビートマニアシリーズのまさにデラックス版。腕自慢のプレイヤーが8鍵を使いこなして演奏できれば、目立つこと間違いなし。筐体の大きさもデラックスなので、限られた大都市ゲーセンでステイタスとなるだろう。1プレイの値段がビートマニアと同じなら、もっとプレイする人が増えそう。	ギターをさわったことのある人は多いはずなので、とっつきは悪くないはず。でも意外にタイミングが難しく、シミュレーションというよりゲームに近い。プレイ時の見た目のカッコ良さや、気持ち良さ、カタルシスを感じるという点では、ドラムマニアやビートマニアにはやや届かない気がする。	操作性は面白く、その点で単純に楽しめた。でも、グラフィックの押しが弱く、その筋の趣味がない人にとってはインパクトがかなり弱い。実際にゲームセンターに出すときには、自分の車を育てたり、RCならではの演出が入らないと厳しいだろう。新しい演出が加わることに期待。	何よりも良いのがスピード感があり、気持ちよいこと。アフターバーナーの時代にあった爽快感が筐体物から失われて久しいので、その操作感・スピード感の気持ち良さは光った。だが、これがこのまま日本で大ウケするかというと、なにか仕掛や別のウリがないと、実際のところは難しいだろう。	正統派ドライブゲームは厳しい時代に入ってきていると思う。そんな中で、クルマに愛着のある人へ向けて作られた作品なのがいい。正統派の中でもマニアの心を捉えるのではないかと思った。単なるシミュレーションドライブではなく、ターゲットを見据えているところに好感が持てる。	**■サイレントスコープ** 今までのガンシューとは一線を画して、狙い撃ちを素早くしていく感覚がよい。スコープの中の映像が違うので、筐体ものならではの面白さが感じられる。実際にやると目がくらくらして結構難しい。1年後にはシナリオ変更で新しいゲームになるとグッド（気が早い）。
うお～！混乱するぅ～！やはり、ビートマニアをロクに触りもしなかった人間が、いきなり8鍵に挑戦するのは無謀だったか！が、自分で5～8鍵まで自由に選べるのは、私みたいなのにはいいかも。画面中央に映し出されるムービーにも注目すべし！なんか凄いことになってます。	ギターをゲームにすると、やっぱりあんな感じになるのかな？実際にギターを弾いている視点から見ても、素直に面白いと感じた。曲もヘビーメタルから南の国の青大将的なノリのものまであり、幅広く楽しめるだろう。ツインプレイもできるので、友と一緒にヘッドバッキングだ！	走行コースや操作したい車を自由に選ぶことができるのだけど、いざレースをしてみたら、最速車にバランス型では勝てないことを実感（当たり前のことかもしれないが）。イベントとかを開催したとき、全員が最速車しか選ばない…なんてことにならないよう、発売までの調整に期待したい。	ボートレースのゲームなんだけど、疾走感もさることながら、バーンとジャンプするのも快感ですな。スピード調整がレバーだけでできるというのは、とてもとっつきやすかった。ボタンでターボをかけたときの加速度もいい。だけど、コースにもっと工夫を貪欲に望みたいかな。	タイトーの最近のドライブゲームは、どちらかというとマニアックな志向になっている気がする。特にクルマをいかに正確に操作するか、そしてミスなくコースを走るかというところなど。今回はゴーストカーが登場するタイムアタックモードを搭載。よりマニアックに楽しめるぞ。（代筆：ずる）	**■人鳥流（じんちょーる）** 昔はこういうゲームをやって育ったもんだ…そんな懐かしさを感じさせてくれる。どちらかというと、子供たちにやってもらいたいかな。そんなに難しくないし、パズル的な要素もある。とにかくペンギンがかわいらしい。回転板でくるくる回る姿をぜひともあなたの目で。
人気のあるジャンルなら、スーパーマニアを対象としたゲームは出てきて当然なんでしょう。もちろん、このⅡDXもそういうゲームであることは間違いなく、ビーマニをちょいとかじったぐらいのプレイヤーには敷居が高く感じられるかもしれない。ビーマニマニア向けです。	柳の下のミニウナギはこんなところにも居た！ん～ギターですよギター！ゲームとしてはどうでしょう？ん？これは要するにビーマニ？ですね…。ということでドラムマニア同様、ビーマニを知ってる人なら入りやすい内容になってます。うまい人を比べた場合、ドラムのほうがカッコいい？	ラジコンって、本当はもっと難しいものののような気がするが、面白さを損なわない程度にマイルドな操作性にしてあるのがうまい。多人数は当然として、1人でやっても楽しめるものに仕上げてほしい。次回作として、戦車で撃ち合いをする「RCでGO！戦車編」なんつーのはどうでしょうか？	近未来の高性能パワーボートによる水上バトルをテーマとした作品だが、とにかくカッコイイ！現在の国産ありがちドライブゲーに欠けているカッコ良さ、スピード感が詰まっている！なじみの薄い題材・メーカーながらこの順位にきたのはお見事！SNKさん、ちゃんと売ってくださいね。	個人的にドライブゲームは結構好きなほうなのだが、それでもこの手のものにはもう不感症気味。テクスチャー時代のドラゲーも、見た目のインパクトで売れる時代は終わったので、あとは味付けとやりこんだときの内容勝負か。本格派、正統派路線として、実車を登場させる味付けはうまい。	**■バリアントシュバンツァー** シューティングが今一つの今回のショーの、ダークホース的存在。敵の能力を奪うという発想自体は、実はそれほど新しいアイデアではないが、その表現、演出がかなりイケてる。壮快感、戦略性を伸ばす方向で仕上げれば、かなりいいゲームになる可能性を感じた。
いくら簡単なモードを用意したからといっても、やはりやり過ぎ感は強い。1プレイ料金の高さや、左右非対称のコンパネも疑問。筐体デザインはこれ以上ないぐらいカッコイイが、値段と大きさで、どれほどの店に出回るのかも疑問。そろそろみんなもクラブ音楽に飽きてきた感も強いしな。	ダレもが一度は弾いてみたいと思った楽器を、お手軽に演奏させてくれるのは、さすがといったところですな。選曲ジャンルも多岐に渡り非常にイイ感じ。選ぶ曲で自分がいろんな有名ミュージシャン気分になれるのがスゴイ。チョット元気がなくなってきた「演奏部門」を活気づけるか!?	プレイ中に「アッ!!ソッチじゃねんだよっ!!」と、実際にラジコンを走らせているときと同じように声を出しそうになるほど。あのもどかしさまで移植してしまうとは…。ショーバージョンは参考出展のため、4人用通信プレイができなかったのが残念。ライトにいくのか、マニアックにいくのか…!?	非常に「洋ゲー」っぽい爆発的なスピード感が純粋に気持ちよく、ある意味で懐かしい気分にさせてくれる。コーナリングでもボート特有の、スピードに引っぱられる感もグッド。ただこのような洋ゲーの大型筐体は、出回りが非常に心配。こういうゲームこそ、みんなに楽しく遊んでもらいたいな。	「さすがに飽きられてきたか…」との声を最近よく耳にする、このタイプのドライブゲーム。だけど市販車を題材にしたものは、例の人気マンガの影響も大きく、根強いファンもいる。今までに「走り屋モノ」を手掛けてきただけあって、車の特色や挙動などはさすが。本格派の巻き返しに期待。	**■サイレントスコープ** 新しいガンシューの形といってもイイぐらい面白い。自分はサバイバルゲームを10数年やってきたけど、スナイパーの地味な爽快感や緊張感が直に伝わってくるところがスゴイ。ただ難をいえば、捕虜を誤射してしまっても、軽い注意で終わってしまうのが…。
若：とりあえず筐体の左右対象の作りに問題があるね。 アス：たしかに。会場でも2P側が大人気だったし。 若：で、ゲームのほうは曲を増やして、ついでにボタンも増やしましたって感じ。 アス：なんかボタンを叩くということ以外にも、システム的になにかほしかった。 若：曲と曲をつなげるとか。	アス：なんか、ギターというよりは「三味線」って感じなんだけど…。 若：だね。ボタンも3つだけだし、ピッキングレバーってのもヘコイし。つーか、これやるならモノホンのギターやりますよって感じ。 アス：ギターはちょっと身近すぎるって感じかな？ 若：家にあるし…。	アス：プロポでの操作は「ラジコンっぽさ」がなかなか出てたんじゃない。 若：びみょう。画面はちっこい虫が走ってるみたいで迫力がねぇって感じだね。 アス：いや、池に落ちる心配もねぇし、修理費も考えずに済む。ゆえに全開バリバリでGOな訳ですよ。 若：そっか！←バカ	若：とうとうランキングに入ってきましたね洋ゲーが。 アス：しかも、近未来ボートレースゲームですよ。 若：レースゲーをやらないオイラとしては、ちとコースがわかりにくかったかな。 アス：いやぁ、でもこんな広いコースで遊べるレースゲーってあんまりないんですよ、これがまた。	アス：実車は車好きの俺として非常にいいんだけど、コースが狭いッス。実際のドリドリな車が揃っているのに、コースが狭くてドリフトがちょろりでお尻コツンで、ハイ、ギア入れ直し。 若：でも、超上級の雪上コースは滑りまくりやん。でも、雪の日には走らんね。 アス：それを言ったら…。	**■ガチャガチャンプ** 若：レバーで、 アストロ：遊べ!! 若：説明!! アス：つーか、チャンプシリーズ最新作ですよ。 若：すげぇーセンスがいい。 アス：簡単に遊べるところがいいよね。 若：音ゲーをパロってるところも挑発的でス・テ・キ。

ゲーム名 / レビュアー	総合人気ランキング1位  ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future	総合人気ランキング2位  ドラムマニア	総合人気ランキング3位  ダンスダンスレボリューション 2nd MIX	総合人気ランキング4位  ギガウイング	総合人気ランキング5位  クレイジータクシー
石井ぜんじ  ショー会場では、精力的にブースを取材。その成果は？	非常に美しいグラフィックの本格対戦格闘で、ゲーム性も前作でかなり練り込まれていたので、確実な人気が見込める。ブロッキングのせいでとっつきにくいのはマイナスだがしかたないこと。それ以上に練習した強い者が格好良く勝てる、やり込む価値のあるゲームとして期待したい。	やっていることは完全なシミュレーションで、曲が決まっていなければ本物を叩いているのと大差ない。ドラムが本来持っている面白さが感じられる。ただ、細分化が進んでいるため今までの音ゲーより人気は狭いかも。ドラムだけだとやや物足りないのでセッションがお薦め。	音楽ゲームとして人気が高いダンスダンスの曲が変わったバージョン。曲を変えるのであれば、この時期に変えるのは良いタイミングだと思う。曲替えがメインということでシステム的にはあまり評価しにくいが、ダンスダンス自体の評価は高い。当分の間、人気は間違いなく続くでしょう。	シリーズものではないのだが、非常に取っつきやすく点稼ぎも楽しめる。横画面だが弾のスピードが遅いので十分よけられるのがいい。本格派のマニアには物足りないかもしれないが、インカムが確実にとれるシューティングとして高く評価したい。基板の値段が20万を切れればなお良し。	シミュレーションではなく、現実にできない爆走する楽しさが味わえる。こんなアイデア優先のタイプはもっと早く出てきてもよかった。筐体もコンパクトにまとまっており、買いやすい価格。感覚的には良いので、ゲームとしても分岐が多く選択の幅の広い、深い内容に仕上げてほしい。
KITAN  元々ギタープレイヤーなだけに、音ゲーはやはり気になる？	空中ブロッキングの簡易ファジーの否定。リープアタックのコマンド変更による、偶然ブロッキングの消滅。そして、投げコマンド変更によって、あらゆる保険的要素が排除された。これらの変更で、開発側の言いたいことの一部はよくわかったつもりだ。完成がとても待ち遠しいぞ。	もろシンセドラム。お金がなくてドラムセットを買えない人、あっても近所迷惑で叩けない人、また、そうでない人にもうってつけだ。いや〜もうバシバシ叩けて心地いいっすよ。これをやってたら、実際にドラムがうまくなるんじゃない？ギターフリークスとの通信も魅力の1つ。	アーケードゲーマーだけでなく、一般層をも巻き込む勢いは凄い！自分でやるのも面白そうだし、他人のステップを見ているだけでも楽しそうだ（うまい人ならね）。2人の息の合ったステップなんか見ていると、かっこよさもグレードアップ！日頃、運動不足がちな現代人はトライだ。	「オレでも1兆」を合言葉に、点数稼ぎが爆発しそうだ。お手軽に自機を無敵状態にできるので、弾避けが苦手な人でも先に進める感じを与えてくれる。滝のように流れ落ちてくる勲章もよだれもの。特にシューティングの苦手な人にやってもらいたいな。最終的には1京点か？	３ＤＣＧで乗り物系のゲームを作ると、どうしてもシミュレーション性の高いものが生まれる。この問題を一掃しようと試みたのか、非常に歯切れの良いゲームと感じさせてくれた。コンセプト自体も良く、クルマを操作する楽しさを上手にゲームにしたところがグッドでしょう！（代筆：ずる）
RED  今回は少し控えめ気味のコメント。何かありました…？	春麗も含め新キャラの5人はなかなかいい感じ。基本システムにも手が加えられるらしいが、開発者の思想、こだわりらしきものは感じられる。コアなストⅢマニアを納得させるのは容易なことではないと思うが、いじるからには真剣勝負に耐えうる作品に仕上げてみせてほしい。	「柳の下のミニウナギは一匹残らず取り尽くしまっせ〜」という、コナミの気迫が心地良い音ゲー最新作。音ゲーブームはどこまで行き着けば気が済むのか、これからも目が離せません。ゲームとしてはビーマニの変異種だが、うまい人がプレイしている姿はパワフルで、かなりかっこいい。	すでに発売されていて大人気になり、みんなに愛されている素晴らしい名作ゲームの新曲が増えたモノです。それ以上でも以下でもないが、音ゲーである以上、曲を入れ替えたニューバージョンというのはプレイヤーのニーズも高いのだろう。ということは…あとはもう選曲次第ということ？	某名作蜂シューが確立した「弾幕派手派手、けど避けやすくて気持ちイイ〜」路線を確実にパクって…じゃなくて継承しています。まぁ、初プレイからとにかく気持ちよく遊べ、初心者でもストレスなく遊べるもの、というコンセプトは確実に成功しているから、安定した人気は出るのでは？	与えられた一本道を直進するのではなく、街の中を自由自在、縦横無尽に走り回れる感覚はかなり新鮮。単純なドライブゲーではなく、ドライブゲーの操作系を使ったハイセンスなカーアクションゲームとして高く評価したい。ゲームとして極めようとしたときに、どうなっていくかが見もの。
スー  編集部で、一番最初に音ゲーの魅力をアピールした先見者。	とにかくマニアックなプレイヤーが多いこのゲーム。これから始めるプレイヤーが、上級者にボコボコにされて、やる気をなくさなきゃいいけど…。新キャラもどんどんスゴイことになっていくし。個人的な感想で申し訳ないが、オレ、あのウニョウニョしてるグラフィック、ダメなんだよね…。	はるか昔に、ほんの少しだけドラムをかじったことがあるが、譜面を覚えずとも演奏できることの、なんと素晴らしいことか。しかし、ドラムを見て興味を引く人がどれぐらいいるのかは、まったくの不明。ギターとのセッションも楽しそうだけど、お互いの腕がよくないと…。	ゲーム性は前作と変わらず、新曲はユーロビート系など、大幅に追加された。かなり遊べそうなんだけど、ビートマニア同様、今までのプレイヤーの消化速度も早そう。そうなると、早いうちからマニアックなプレイをする人も多かったりして、それを見た新規ユーザーも入りにくいんだろうなぁ…。	リフレクトフォースによる敵弾の撃ち返し、雨のように降る勲章、まわりっぱなしのスコアカウンター…どれをとっても、すべてが気持ちいい。それに尽きる。クリア重視の人には易しく、稼ぎ重視の人には厳しいが、自然と稼ぎを意識してしまう点も魅力的。スコアラー養成に一役買うか!?	お客を乗せて、ただ目的地まで爆走するという、単純作業の繰り返し。だが、時間節約のために、道なき道を行くところや、交通道徳の守らなさっぷりが、同社のハーレーダビッドソンに通じて爽快。また、筐体サイズも小さく、小規模のロケーションにやさしい点も○。出回りが期待できそう。
若人&アストロ  新人ライター2人。若いのに、結構辛口なコメントで通す。	若人（以下：若）　とりあえず42％での出展なんだけど、どうですか？ アストロ（以下：アス）　新キャラも使えて、雰囲気は伝わったって感じかな？ 若：ほほう。でも、なんかもっとこうスゲェ〜もんを期待してたっつ〜か…。 アス：まぁ42％だし、まだまだ変わるっしょ？	アス：シンセドラムでショボ〜るな感じなんだけど…。 若：う〜ん、おれもドラムセットがドッカーンと置いてあるのを期待してた。 アス：それは、ハイ、無理。でも、ギタフリとのセッションはそこそこイケてる？ 若：筐体2台ですか〜？こりゃオペレーター泣かせなゲームですな〜。	アス：ビートマニアと同じように、曲が増えただけね。 若：さらに点数によって隠し曲が出たり出なかったり。 アス：これからやろうかなっていう人たちに対して何も考慮されていないところが、ちと残念かな。 若：まぁ、前作やってた人たちは引き続きやり、新参者はいねぇ、と。	アス：シューティングが苦手なオレでも「リフレクトフォース」のおかげでそこそこ遊べた。さらに言えば、稼いだ気にさせるところがいい感じだね。 若：そなかじ。ライトユーザーには遊びやすく、コアユーザーには稼ぎの楽しさを堪能してもらえるやね。 アス：兆ですよ、兆!!	アス：つーか、なにこのノリは。もうメチャクチャ。 若：ひさしぶりにストレス解消、かっとびドライブゲームってな感じで、とってもおいしくいただきました。 アス：でも、現実的に考えると長距離を希望する客を乗せると、停車場所につくまでに終わっちゃうのよ。 若：乗車拒否も重要なのか。

恒例企画 業界関係者も注目！

君は見つけられたか？新たな可能性の芽を！

AOU SHOW 座談会

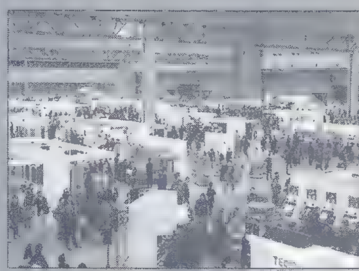
いろいろと話題は多いものの、依然厳しい状況が続いているAM業界。ショーは今後の業界の動きを予測するうえで、極めて重要な場所である。今回出展された、数々の新作の中から、新たな可能性を見出すことはできるだろうか？

＜出席者＞

C・LAN、KAL、N.O、ハマー、スー、ちゃっきー、RED、アストロ、伊勢猫、MOMO、SHO、MVP、K−TAN、若人、MIO、善之字元帥、田渕健康、石井ぜんじ

＜進行・構成＞

こーじ山下



大型ゲームが比較的目立つ今回のショー

――まずは、今回のショー全体の印象について聞いてみたいんだけど、例年に比べて、大型ゲームが非常によく目立っていた気がしたが…、

伊勢猫　単純にコナミの一連の音楽ゲームに引っ張られている部分もあるのかもしれないけど、どのメーカーでも大型ゲームが前面に出てきている印象を受けた。その反面、基板もの（以下、ビデオゲーム）が少なかった感じがする。けど、今回の出展ラインナップでは、中小のゲームセンターには正直厳しいのでは？

田渕　バブル時代を見るかのごとくの大型ゲームラッシュで、「低コスト礼賛」の時代にあえて逆行するAM業界の将来には、見通しがつきそうにない。大型のゲームセンターなら問題ないのかもしれないけど…。

ちゃっきー　ビデオゲームの少なさは本当に気になる。あらゆる意味で、AM業界の転換の時期というものを感じた。

――確かに号外アンケートでも、ベスト10内はほとんどが大型ゲームで埋められている状態。ビデオゲームは、ストⅢ3rd、ギガウイング、RCでGO!の、たった3つしかない。

ハマー　でも、ビデオゲームの出展が減ったという印象は、僕にはない。パズルや麻雀もそこそこあったような気がするし、バリエーションも多かったんじゃないかなぁ。

伊勢猫　ただ、どのブースも大型ゲームが外側に設置してあるせいもあって、中にビデオゲームがあるかどうか、周りからじゃわかりづらかったことは確かだよ。

ぜんじ　ビデオゲームが少ないと感じたのは、対戦格闘が落ちついて、SNKなど定評あるメーカーの新作が谷間になっていたことが大きいのではないか？あくまで一時的な現象だと思いたい。

逆に大型ゲームは、今までのシュミレーション志向だけでなく、目新しさを感じさせようという工夫が目立ってきた。全体の雰囲気は、ストⅡ直前のころに似ている感じがする。

各メーカーのブース展開は？

――各メーカーのブース展開についてはどういう印象を受けた？AOUショーはAMショーと比べて規制が厳しいから、ある程度地味な印象は否めないが…。

C・LAN　全体的に人が多く集まっていると感じたのは、セガ、カプコン、コナミ、ナムコといったところかな。

K−TAN　コナミは、だいたいどのゲームにも行列ができていて、音楽ゲームの人気の高さを改めて見せつけられた気がする。

ハマー　人のつき具合が、音楽ゲームというジャンルの確立、そしてこの分野におけるコナミブランドの高さをそのまま表していると思う。

善之字　カプコンは、人が混んでいる割には、ゲームに触りやすい環境になっていたので、好感が持てる。ブース内の筐体の台数も多く、レイアウトもよく考えられている。外側にあったモニタ（ビデオ出展）も、PR効果があったと思う。

KAL　毎回カプコンは、来場者に対する気配りの良さを感じるね。

MOMO　いろんな規制がある中で、イベントらしいイベントをやっているのは、タイトーだけだった。他のメーカーも、もっとこういったイベントを打つべきでは？

N・O　ただしタイトーは、広いスペースの割には、漠然とゲームが置かれ過ぎている感じがする。正直いうと、ブースの展開の仕方があまり上手くないんだよね。

伊勢猫　個人的にブース展開が一番うまいと感じたのは、セガかな。セガは、ビデオを使って出展タイトルの説明をするのと同時に、ブースのどの位置にそのゲームが置いてあるのかを画面で説明していたのが良い！別に映像じゃなくてもいいけど、こういう配慮は大歓迎。他のメーカーも見習ってほしい。

スー　多岐のジャンルをほとんど揃えたセガの出展の仕方は、さすがという感じかな。

ちゃっきー　SNKは、今回はアタリ・ミッドウェイのゲームがほとんどだったので、ちょっと寂しかった。

C・LAN　また、ディストリブースに元気がないのも気になった。出展タイトルも例年に比べて少ないし、いつもにも増して、人がいないような印象を受けたな。

ぜんじ　結局、中小のオペレーターのことを考えると、ビデオゲームのほうで頑張っていかなくちゃいけない部分が大きい。その点で今回のカプコンは、ストⅢ3rdやギガウイングのように、ビデオゲームでも良質の作品を提供してくれた貢献度は高いと思う。



コナミのブースには、前回のAMショー同様、たくさんの人で賑わった。

2D対戦格闘最後の砦か!?ストⅢ3rd

――ではここから、号外アンケートベスト10タイトルを検証していきたいと思う。

まずは基板出展1位となった、ストⅢ3rdから。

RED　新キャラがいっぱい加わったんで、表面的には新規で入ってくる人が多そうだけど、最終的には、やっぱりとことんまでやり込むマニアの人が残りそう。

KAL　2D対戦格闘というジャンルのカリスマが、ここ数年だんだん落ちてきている流れの中で、あえて投入したカプコンの意義を高く評価したいと思う。グラフィックもさすがだし、「再び2D対戦格闘戦線を盛り上げたい」という意気込みを、この作品から感じた。

――やはりポイントとなるのは、どれだけ新規プレイヤーが入ってくるかなのかな？

KAL　以前はストⅢをやらなかったプレイヤーも、前作（2ndインパクト）の潜在的人気を感じているはずだから、この3rdをきっかけに、ストⅢシリーズを始めようと思う人も多いんじゃないかな。

ちゃっきー　ただ、これからやろうという人は、ちょっと厳しいかな？というのも正直ある。新キャラは魅力的なんだけど…。

ぜんじ　前作までやってきた人を離したくないという部分は、開発者のベースには絶対あると思う。その制約の中で、



今後の2D対戦格闘の流れのカギを握る「ストⅢ 3rd」。

新キャラの魅力や技の爽快感を高め、ゲーム性を失わない程度で、ある程度の新規プレイヤーを開拓したいという意図は感じた。

音楽ゲームはやはり今回も強かった

――2位からは、DDR2ndMIXを始めとして、ドラムマニア、ギターフリークス、ビートマニアⅡDXと、コナミの音楽ゲームが上位を独占した格好になったが…。

田渕　コナミブースにおけるDDR2ndの存在は、もはや上級者プレイヤーの発表会の場と化していた。せっかくの期待作なのに、初めてやる人が引いちゃってるような印象を受けたのが残念だったな。

MOMO　まさに「ダンス発表会」(笑)。ロケテストや先行出荷で遊んでた人が延々と練習しているし、いきなりハードで始めるという光景も尋常じゃなかった。

田渕　2ndならではの新しいシステムもたくさんあるのに、このショーではまったくそれが生かせなかった。せめてイージーモード専用の筐体を設置するなりして、新規プレイヤーが遊べる環境を作ってほしかったな。

若人　でも、今回の2ndの選曲はすごくいいよ。

スー　現在のビートマニアのように、コンシューマが発売


安定した人気を誇り、音楽ゲームの中でも1歩抜き出る「DDR2ndMIX」。

されて、プレイヤー層がどう変わっていくかも興味がある。PS版との連動企画もあるみたいだし。

――隠し玉として登場したドラムマニア、またギターフリークスはどうでしたか?

KITAN　ギターに比べると、ドラムのほうが叩いてる分だけ爽快感を感じた。

MOMO　通信機能で、セッションできるようになってるのも面白かった。

善之字　セッションも、お互いの演奏がうまく調和すればいいけど、バラバラだと格好悪くない? 知らない人とかとセッションする場合どうするのかな?

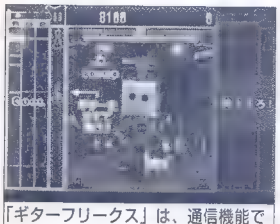
若人　セッションお断り機能とか付いてたりして(笑)。

ハマー　ギターフリークスは、ギターの弾けない人がプレイしても、ギターの本質をわかる面白さがある。そういう面白さを提供できるのは、コナミならではだと思うな。

スー　ただ…音楽ゲームもここまで出揃っちゃうと、そろそろ好きな人たちだけが残っちゃうだけのジャンルになってしまうのかなぁという危機感がある。

筐体の大きさにしても、オペレーターのことを配慮に入れた作りになってないし…。

ちゃっきー　ゲームにするために、いろいろな工夫が加えられているのはものすごく感じるんだけど、できればオペ


「ギターフリークス」は、通信機能で「ドラムマニア」とのセッションも可能。

レーターのことを配慮に入れた、もう一歩突っ込んだ深い工夫がほしいところ。

KAL　そういう部分だと、ビートマニアⅡDXのほうが、ギターやドラムよりもやり過ぎのような気がする。

ハマー　ⅡDXは、現在のビートマニアのような庶民的イメージがしない。ちょっと高級感があるというか…。

ぜんじ　スピーカーの豪華さやコンパネ回りなど、ビートマニアファンとしては申し分ない作りにはなってると思うが、その分筐体の価格も上がるだろうから、出回りはやや厳しいかもしれないね…。

期待を抱かせるビデオ出展

――ビデオ出展では、デッドオアアライブ2が大変注目を集めていた。前回のAMショーよりも、詳細な映像が発表されたようだけど、お客さんの反応はどうだったのかな?

善之字　滝から落ちるシーンや、ガラスが割れて落ちるシーン、タッグ戦など、新しいゲームシステムの匂い・ヒントを感じさせるような映像の作り方が、高人気の要因だと思う。

MVP　実際にゲームにできそうなことが入っていたから、可能性を感じる。ビデオも、期待感を煽る作りになってたしね。

ぜんじ　滝から落ちるとこなど、実際にどうゲーム性に組み込んでいくのか、非常に興味はあるね。

善之字　前回のAMショーの出展のときは本当に短いイメージ映像だったので、ファンとしてはスカされた感があったが、今回のビデオ出展は夢を膨らませてくれたという点で、

ポジティブに捉えている。

――また、カプコンブースでは、昨年本誌のアクションゲーム特集で発表したストライダー飛竜(仮)[※本当はストライダー飛竜2なのでは?]がビデオ出展されていた。ほんの40秒くらいのサービスカットでしかなかったけど、注目度は高かったよね。

ぜんじ　まぁ、あの映像だけでは何とも言えないところだなぁ。この段階で判断するにはちょっと無理がある。

MVP　あのビデオは、飛竜2が製作進行中であるということを改めてプレイヤーに報告するためのものだと、俺は捉えている。

ぜんじ　もしかすると、開発者が、自分自身を追い込む意味で作ったのかもしれないね(笑)。


映像のインパクトが強烈な印象を残した「デッドオアアライブ2」。

期待値の表れか? マニアも好感触! ギガウイング

――今回のショーでは、タイトル的に少なかったシューティングの中で、非常に人気の高かったのがギガウイング。前評判もそれほどなかったにもかかわらず、基板出展第4位は大健闘じゃないかな?

C・LAN　プレイ時間の長さと、見てるだけで爽快感を味わえるわかりやすい得点システムが、好印象を与えていた。シューティング好きな人たちが、カプコンブースへ一

極集中してたようにも感じる。

ハマー　カプコンの大きなモニターで見ていた人が、「1兆」のスコア表示を見て、大笑いしながら盛り上がっていたのが印象深い。

ぜんじ　ギガウイングは、一般の人だけでなく、マニアにも興味をひいていたようだった。両方の層に確かな手応えを与えたのは大きいと思う。


ライトユーザーからマニアまで、幅広い層に好感触の「ギガウイング」。

アイデア勝負のゲームに注目!

――6位~10位を見てみると、アイデアやゲーム性に目新しさの感じるタイトルが目立つ。皆さんの印象を、各タイトル別に聞いてみたい。

RED　クレイジータクシーが良かった。もう、発想自体がドライブゲームの範疇を超えていて、新鮮!シミュレーターじゃなくて、あくまでゲームという意識で作ってある。昔あった、アタリのペーパーボーイや720。の思想が感じられる。

伊勢猫　乗客を目的地まで運ぶときの、ドタバタとした感じ、そしてゲーム的な味付けが随所に施されていたのも、受けた要因なのでは?

SHO　クレイジータクシーは、新たなドライブゲームの方向性を感じさせてくれた。

スー　また、筐体のスリムさも、オペレーターのことを良く考えていて、好感が持てる。

善之字　ただ、中盤でちょっと目的を見失うことがあって、どういう終わらせ方をすればいいのか見えなくなることがある。そこがひっかかるが…。

RED　自分もそこはひっかかっている。やりこんだときに、本当にプレイヤーを深く楽しませるゲームの奥深さがあるかどうかまでは、ショーだけではわからない。ただ、ゲーム自体の発想の面白さを、俺は買いたいと思う。

その対局に位置するものとして、バトルギアや500GPといった、シミュレーター系のドライブが存在するわけだけど、正直この手のタイプって、もう飽きられるのでは?という懸念がある。リッジレーサー以降、同じようなタイプのものが多過ぎで、むしろクレイジータクシーやスリルドライブのように、毛色の違うのが求められてるんじゃないかなぁ。

ぜんじ　ただし、バトルギアは本格派ドライブゲームの薫りがする。確実にその手のプレイヤー層に応えるだけの作りにはなってたと思うよ。

スー　実車を使っていることもプラス要因の1つだと思う。ハチロク乗りたいって人も、結構多いと思うし。

――タイトーは珍しく、今回車のゲームを2つも出してきたよね。もう1つのRCでGO!のほうは?

田渕　RCでGO!は、ラジ


ドライブゲームの新しい流れを作れるか?「クレイジータクシー」。

コンをやったことがない人でも、十分楽しめる。操作性も思ったほど複雑じゃないから、誰でもスンナリ入り込める印象がある。

C・LAN　ちまちましたところを、高速で動かす気持ち良さ…まさにラジコンの面白さをリアルに伝えていると思うよ。

SHO　プロポを使うという点で興味はひくんだけど「はっきりいってただ走らせているだけ」という、寂しい印象もあるんだよね。

ちゃっきー　パーティー組んでやるのは面白そうだけど、1人向きではないのかなぁ。

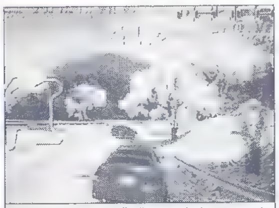
善之字　ゲーム性としては、昔あったスーパースプリントに近いものがある。今回は参考出展のようだから、これからゲーム的要素が加われば面白くなってくるのでは？

アストロ　ハイドロサンダーがなかなか良かった。モーターボートの挙動をうまく再現してるし…って、実際に乗ったことはないんだけど（笑）。

ぜんじ　このゲームは本当にスピード感がある。コース幅も広いから、高速で運転してもヘッチャラみたいなところがあって、国内のゲームのような、細かい制約をあまり感じない。まさに海外ゲームならではの爽快感を強く感じた。

ハマー　海外のゲームって、日本では考えられないような要素を持ち込んでくれるのがいいよね。


コンパネがプロポという斬新さで大きな話題を呼んだ「RCでGO！」


本格派ドライブゲームとして、リピーターが多かった「バトルギア」。

その他のタイトルは？

――では、号外人気ベスト10以外で、何か気になったタイトルはある？

善之字　コナミのガンシュー、サイレントスコープが、かなりイケてる。右目と左目でそれぞれ別の情報を見るというゲーム性自体が、斬新で凄いと感じた。ゲーム自体も、もの凄く面白い。

スー　ただ撃つだけのゲームじゃなく、いわゆる狙い撃ち系なので、シミュレーションとしての要素も高い。出展数が多かったら、もっと上位にランクインしたと思う。

ぜんじ　ゾンビリベンジは、グラフィックもキレイだし、キャラクターもそれほど悪くないんだけど、一番肝心な、アクションゲームとしての操作感の気持ち良さがないんだよね。今の操作感だと、一般プレイヤーがひいてしまう要素があるだけに、心配。

ちゃっきー　メダルゲーム的扱いだったダービーオーナーズクラブだけど、磁器カードを使うことによって、プレイヤーに継続プレイを促す画期的なシステムを採用していた。ビデオゲームのほうにも、ぜひこのようなアイデアを取り入れてもらいたい。

RED　バトルバクレイドは、ショー出展バージョンの完成度では、正直ガレッガほどのカリスマは感じられなかった。むしろとっつきやすく楽しんで遊べるのでサラリーマン層には受けそう。発売までには練り込んでマニアも唸らせる内容になるのを期待したい。

SHO　エアラインパイロッツは、ギャラリーとして見てる分だとわからないけど、実際にプレイしてみると、緊張感も増してくるし、バーチャルリアリティ感覚をすごく感じさせてくれる。

スー　ただ、コンセプトやシステムが、電GO！と似ているのが気になる。また、1プレイ料金が高そうな気がするなぁ…。


アクションゲームとして、あと一歩の緻密さがほしい「ゾンビリベンジ」。


そのゲーム性の高さから、ライターの評価が高い「サイレントスコープ」。

今後のAM業界は果たしてどうなる？

――最後に、今回のショーから、今後のAM業界の行方を予測してみたいと思う。

善之字　基板出展ランキングとオペレーター出展ランキングに差があるのが、非常に気になった。プレイヤーがやりたいゲームと、オペレーターが買いたいと思うゲームがズレてて、ここに、プレイヤーとオペレーターの関係の構造上の問題を感じずにはいられない。

ちゃっきー　このまま音楽ゲームのブームが去った場合、どうなるのか不安。そういう中で期待されるのが、やっぱりNAOMIなのかな。

伊勢猫　NAOMIに参入しているメーカーは、今のところ「NAOMIならではのタイトルを作ろう！」という動きになってるのかもしれないが、逆に、スーチーパイⅢのように、安心して遊べる系のゲームも、NAOMIではもっと増やしてほしい！

ぜんじ　今回のショーを見る限り、大型ゲームにはいろいろアイデアが出てきているようなので、ビデオゲームのほうでも、もっといろんな柔軟なアイデアを出してほしいところ。

人気ジャンルだけに集中して他のジャンルが滅亡するのではなく、対戦格闘、シューティングなど、さまざまなジャンルで、確実にレベルの高い遊べるゲームが出ていくように、各メーカーは考えていってほしいと思う。


ゲームセンターでも、このような盛り上がりが展開されれば…。

ゲーメストライター　個人的一押しゲームランキング　TOP10

1位	ストⅢ 3rd STRIKE（カプコン）	21pts.
2位	サイレントスコープ（コナミ）	19pts.
3位	デッドオアアライブ2（テクモ）	10pts.
4位	ドラムマニア（コナミ）	9pts.
5位	DDR 2ndMIX（コナミ）	8pts.
6位	ギガウイング（カプコン）	7pts.
	クレイジータクシー（セガ）	7pts.
8位	ギターフリークス（コナミ）	6pts.
9位	ガチャガチャンプ（コナミ）	5pts.
	フラッシュビーツ（セガ）	5pts.

※上記のランキングは、座談会出席ライターに、ベスト3タイトルを選出させ、1位に3ポイント、2位に2ポイント、3位に1ポイントを振り分け、その合計ポイント数を算出したものである

巻末コラム　AOUショー最強ゲーム大予想！編集者座談会の結果はいかに!?

AOUショー直前にあたる、本誌3／15号（2／15発売号）の特集「'99 AOUショー最強ゲームはどれだ？」の巻頭企画として行われた『AOUショー最強ゲーム大予想！編集者座談会』。石井ぜんじ編集長を始めとするゲーメスト編集スタッフが、長年の経験とカンを基に、号外ランキングの1位を予想してみたのだが、果たしてその結果は!?

一応、本誌3／15号を読んでいない人のために、編集者の予想をおさらいしてみると、

■本命は「ストⅢ 3rd」、対抗は「DDR 2ndMIX」、この2タイトルの一騎打ち

■上位ランキング予想タイトルは「ギターフリークス」「ギガウイング」「ビートマニアⅡDX」「デッドオアアライブ2」「ガンビート」「クレイジータクシー」「RCでGO！」など

結果、予想はほぼ的中！「ドラムマニア」の出展は当日判明したため候補に挙げることができなかったが、ベスト10中、7タイトルを予想することができた。また「ガンビート」「デッドオアアライブ2」も、当日になってビデオ出展となってしまったため、惜しくもランクインしなかったが、もし基板出展していればベスト10に入ったことだろう。

逆に予想できなかったのが「ハイドロサンダー」と「バトルギア」の2タイトル。音楽ゲームブームの裏で、秘かにドライブゲームが健闘する展開はさすがに読めませんでした。

次回も再度行われるかもしれないこの企画。しかし、願わくばこの予想をいい意味で裏切るような、隠し玉タイトルの出現に期待したかったことは事実だが…。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士

月に咲く華、散りゆく花

TM ©SNK 1998

残りわずか

連載も残すところあと2回。より基本に立ち返って、全体の対戦の流れを眺めてみよう。

協力：月華攻略チーム

ラッシュを打ち破れ！

いるいる、こんなプレイヤー

1回の攻防におけるダメージのやりとりが大きいこのゲームでは、相手の「狙い」を早期に見切ることが重要だ。

相手の攻め方を分析してみよう！

「月華第二幕」では、攻撃の手段をシステム的に構築することができる。「○○の得意戦法はコレだー」というよりは、「この攻撃パターンが得意なキャラは○○」といった印象が強い。その傾向は相手の剣質からもうかがうことができ、例えば小技連打やコマンド投げの強いキャラは「力」、連打はできないが性能のいいA攻撃を持っているキャラは「技」を使っているプレイヤーが多くなってくる。とは言え、そのキャラが不得意な分野だからといって、その戦法を全員が全員使ってこないわけではない。「斬鉄といえばめくりBが強いから……」と思って上方に意識を向けていると、しゃがみC連打を重視する斬鉄使いにカモにされてしまう。ジャンプ攻撃をガードした後や起き上がりなどの「自分が不利な状況」では、いかに素早く相手の狙いを読み、それに適した対処を取れるかが重要。少なくとも「アイツ同じことしかやらね～！」というとき、いいようにやられることだけはないように。

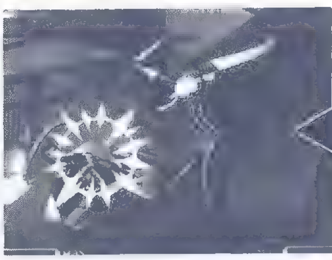


⬅+Bへの連殺斬？しゃがみA連打？めくりC？「相手プレイヤー」と勝負する必要があるぞ。

「連打系」への対処法

特定のルートで前の技を次々とキャンセルして出せる連殺斬に対して、⬅+Aやしゃがみ A、しゃがみCなどの単発技を連打や目押しで続けて出すことで連続技になるものが、ここでいう連打系だ。





とりあえず技を出しておき、ガードされたら安全にやめられて、当たっていたら必殺技や連殺斬、秘奥義につなぎ大ダメージ。超便利。

連殺斬に比べると技のつなぎが遅いため割り込まれやすく、中／下段の揺さぶりが少ないが、途中で止めたときのスキが小さいため、ヒット確認が容易で、ガードされた場合の選択肢が多いなどの利点がある（もちろんいずれもキャラによって例外はある）。

連殺斬のない、剣質「力」での使用頻度が高いが、「技」でも、連殺斬とのリスクと威力の比較や、「連打」→「連殺斬」が連続技になるなどの理由から、主力となるキャラも少なくない。



下段から連続技を決められるのも連打系の強み。



武器攻撃の連打はこうなるのでガード後の選択幅は狭い。

基本は弾き

この連打系への最も基本的な対策は弾き。連殺斬と違ってガード硬直短縮を必要としない（ものがほとんど）なので、Dボタン連打でOK。

ただし、前述したように、途中止めからの多彩な選択肢が連打系のウリなので、単純に弾きを狙うのは危険だ。

良く使われる連打1～2段止めからの選択肢は

- ●ダッシュ投げ
- ●跳び込み
- ●弾き
- ●キャンセル必殺技（移動系、飛び道具など）

といった、弾きを無効化するものが多い。

ダッシュ投げ、跳び込みに対しては、たいていのキャラの立ちAが止めてくれる。ガード硬直短縮で、連打に割り込める技ならベストだ。



出が早くてジャンプも封じられる。そんな攻撃がベスト。

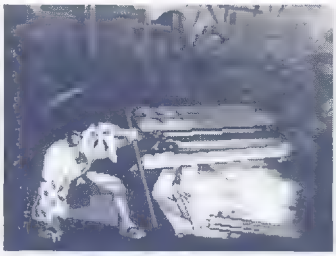
連打への対処は読みの要素が非常に大きい。バックジャンプ弾きや垂直ジャンプ、ときには思い切った跳び込みが有効な場合も多いのだ。

最初から分かり切っているのなら、ジャンプ攻撃後の1発目に（下段）弾きで割り込むのが最高の対策。ただし、直接投げや再度の（めくり）跳び込みに対しては格好の標的となってしまい、非常にハイリスクハイリターン。よほどワンパターンな相手に対してか、最後の手段として覚えておこう。

「連殺斬（ルート固定派）」への対処法

「技」「極」専用の話になるが、いくら割り込まれる危険があるとはいえ、自分がイニシアティブを握ったらとにかく連殺斬を仕掛けてくるという人はやはり多い。とりあえず「当たればラッキー」で最大ダメージルートを繰り出しつつ、ガードされていたらA↓Aあたりでやめるか、隙の少ない必殺技につないでリスクを減らし、ヒットを確認したらお決まりの連続技。やられる側は、単純に神経をすり減らすことになるだろう。

このタイプの相手に対しては、初段をガードした後に「相手の中断ポイント」を見切れるかどうかがカギ。ガード硬直短縮を使えば、自分が有利な状況はいつでもつくれるが、自分が「それ」を認識できないうちに早々とごまかされてしまうと、結局相手は攻め得になってしまう。



ダメージを怖がっていると、再度プレッシャーをかけ直されてしまう。

具体的な対処法は、理屈では「A↓Aの間には弾きを狙い、A↓Bの間は打撃での割り込みを狙う」のが理想。しかし実際には、Aをガードすることが分かっているならその初段を弾いてしまったほうがいいし、仮にA↓Aに反応できたとしても、「ガードキャンセルのタイミングで↙←↙↓一拍置いてD」という一連の動作はかなりシビア。しかもあまりしつこく入力していると、A攻撃数発でやめた相手に見てから反撃されてしまう。A攻撃の回数を1〜3発の間で読み、これをすべてしゃがみガードで耐えてからB攻撃の前に立ちAで割り込むのがベストだ。



最初は必ずしゃがんでいたい。



立ちガード↓Aという操作なら、タイミングが狂ってもガードしてくれる。

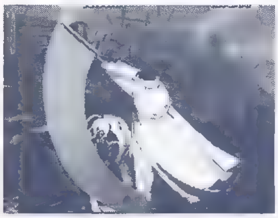
ただ、B攻撃の発生が早いキャラ（響など）が相手の場合は、割り込もうとして逆にくらってしまうことも多い。A攻撃止めは捨て、「B攻撃ガード待ち一択」もテだ。

「連殺斬（バリエーション派）」への対処法

「当たるか当たらないか」に主眼を置いているルート固定派のプレイヤーとは違い、あくまで防御的な選択を潰しにくるタイプが、連殺斬を複雑なルートで構築してくる「バリエーション派」。前作ではできなかったことだけに、やられるとなかなか反応できない人も多いようだ。

基本的なパターンとしては、立ちガード不能のしゃがみAや↙+C、しゃがみガード不能のB+Cや必殺技を中心に連携させてくる。それが単純に「立ちA↓しゃがみA↓しゃがみB↓B+C」といった感じで、お決まりのルートばかりを通ってくるのであればまだ楽なのだが、きちんとこちらを見て「立ちA↓しゃがみA↓B+C or ↙+C」などと使い分けてこられると、ただガードに専念しているわけにもいかない。

このタイプに対しては、ガード硬直短縮を利用しての「弾きによる割り込み」は逆に危険。それは単純にB+Cが混じっているからで、これをくらうと浮いてしまい、なかなか仕切り直しができない。立ち弾きにしても、↙+Cだったときはその場で転んでしまう。



下段弾きにB+Cをくらってしまうと、

これの対処法は、B+C（必殺技）に反応できるかどうかで大きく変わってくる。純粋に見てから反応できるのであれば、通常はしゃがみガードで安定し、それらを視認できたときのみ立ちガードすればいい。これらのガードしにくい技は隙も大きいので（一部例外もあるが）、焦らずその後に反撃しよう。

2択をガードは無理、という場合、「2択自体がくるタイミング」を見切って立ちAで割り込むことになる。ただ、実際には↙+Cの発生が全般的に早いため、ガード硬直短縮動作の一瞬にくらうことも多い。2択に負けたときはいずれもダウンするので、起き上がりの攻防に集中しよう。



1回の連携自体のダメージは小さいので、次へつなげさせないようにしたい。

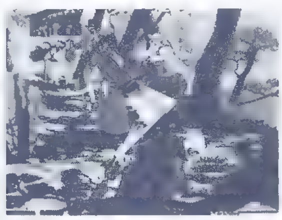


空中で追撃、もしくは起き攻めを受けるハメに。

「めくりジャンプ連発」への対処法

空中にいれば、連続技による大ダメージを受けるというリスクがほとんどない、というのは攻めている側も同様。

そこで、跳び込みからあえて、弾きや割り込みから大ダメージを受ける可能性のある地上の攻めにいかず、（小）ジャンプを繰り返すという戦法が有効なのだ。



連打や連殺斬のライバル、ジャンプ攻撃後の初段弾きも、

特に響や斬鉄、骸などの場合、めくりでガード方向を惑わせ、弾きを無効化するうえ、ヒット確認から強力な連続技を決めることが可能。

読めていれば、対空技などでも対処できるが、連殺斬や連打系、投げに無防備になる。

バックジャンプから、昇り攻撃で落とすか、空中ガードで様子をみるか、空中弾きを狙うか、といったところが確実。乱舞奥義でも出されない限りは（笑）悪くとも若干のダメージで脱出できるはずだ。



確実にそのスキを突かれて大ダメージ。

「とにかく投げ」への対処法

一部のキャラ（十三や楓など）は、へたに打撃技を仕掛けるよりも多少強引に投げにいったほうが、リスクとリターンのバランスから考えて有効なことがある。こういった相手に対して弾きや打撃で返そうとすると、すべて無効化されて一方的に投げられてしまうことになる。

こういった状況では、基本的な「月華の駆け引き」を避けて、「ジャンプするか否か」に神経を集中しよう。跳べば投げ技は決まらないし、相手がこれを落とそうと出してくる打撃技は対空目的であるため、逆に地上でガードされると具合の悪いものが多い。



早出しジャンプ攻撃を空中ガードした後は、まだ相手有利。気を抜くな。

理屈では投げをくらったほうがはるかに痛いので、ジャンプを中心に考えるといいだろう。できるだけ垂直に跳び、相手の投げスカリモーションにきっちり反撃をいれていきたい。打撃をガードする選択は、普通の連殺斬や連打技をガードする可能性もあるので、それも忘れないように。

対戦攻略

←＋Bでテンポ良く！ 一条あかり

あかりがコケたときの脚のばらけ感!?に注目…ってぺージじゃなかったね。今回は←＋Bの使い方。全剣質対応！

担当：珈琲ふりーく



	技名	コマンド
	式神・天空(しきがみ・てんくう)	↓↘→＋AorB
	劾鬼・泥田坊(がいき・どろたぼう)	↓↘→＋AorBorC
	明流・鞠転げ(めいりゅう・まりころげ)	(泥田坊接地後)A～C押し続ける
	明流・しゃぼん飛ばし(めいりゅう・しゃぼんとばし)	(泥田坊接地後)↑＋A
	明流・文鎮放り(めいりゅう・ぶんちんほうり)	(泥田坊接地後)↑＋B
	明流・鞠放り(めいりゅう・まりほうり)	(泥田坊接地後)↑＋C
	明流・鞠落とし(めいりゅう・まりおとし)	(泥田坊接地後)↓＋C
	光明五十五霊符・右往左往(こうみょうごじゅうごれいふ・うおうさおう)	←↙↓＋A(剣質G減少)
	光明五十五霊符・天地無用(こうみょうごじゅうごれいふ・てんちむよう)	←↙↓＋B(剣質G減少)
	光明五十五霊符・暗中模索(こうみょうごじゅうごれいふ・あんちゅうもさく)	←↙↓＋C(剣質G減少)
	天文・星の巡り(てんもん・ほしのめぐり)	↓↑＋C
	天文・掲げし北辰(てんもん・かかげしほくしん)	(星の巡り後)↓↑＋C
	天文・転ずる北斗(てんもん・てんずるほくと)	(星の巡り後)↓↑＋B
	劾鬼・清姫(がいき・きよひめ)	→↘↓↙←＋A
	代わり人形(かわりひとかた)	→↘↓↙←B(剣質G減少)
	変化人形(へんげひとかた)	→↘↓↙←＋C
	明流・踏みつけ(力)(めいりゅう・ふみつけ)	(空中)↓＋C
	明流・踏みつけ(技)(めいりゅう・ふみつけ)	(空中)↓＋C
	天文・墜つる宿曜(てんもん・おつるすくよう)	(空中)CD
	あか狸寝入り(あかりねいり)	ダウン中スタートボタン押しっぱなし
超	式神・六合(しきがみ・りくごう)	↓↙←↓→＋AB
潜	劾鬼・百鬼夜行(がいき・ひゃっきやこう)	→↘↓↙←→＋B
乱	天文・数多の星屑(てんもん・あまたのほしくず)	↓↓＋AorB

あかりの地上連係は剣質によらず立ちAスタートになりやすい。しかし立ちAの発生は他キャラに比べかなり遅い。

そこで注目したいのが←＋Bだ。→＋Bは浮かせてからの連続技や連殺斬の締めとしてよく使われるが、それ以外にも色々と役に立ってくれるぞ。

割り込み技としての←＋B

連続技のスタートを立ちAと考えていると、立ちAの発生が遅いあかりは割り込み(&反撃)が苦手なキャラということになる。そこで多用されるのが、発生が早いしゃがみAの連打である。これは悪くないのだが、やはりダメージ的に物足りない面がある。

割り込みを狙う際は←＋Bを使っていきたい。特に「技」や「極」の場合は←＋Bで決まりだ。「力」であれば後述のしゃがみA→←＋Bか←＋Bのどちらかだ。もちろん間合いが離れているときはしゃがみA1～2発or↙＋Cで我慢することになる。

←＋Bからは（A）Bキャンセル六合or天空（非連続）、もしくは→＋C後ダッシュして←＋Bキャンセル六合or天空の形がある。

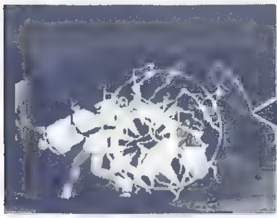
←＋Bからの立ちBや→＋Cのつなぎはシビアだ。ガードされたときのリスクは立ちBのほうが小さいが、つなぎ易さは→＋Cのほうが上だ。

→＋Cは連打するよりタイミングを合わせて入力したほうがつなぎやすいだろう。ここのつなぎさえクリアすれば「技」や「極」であれば比較的楽に六合を連続技にできる。

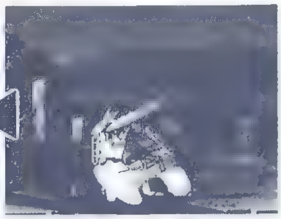
「力」で六合を狙う場合はBキャンセルでは届かないので、→＋Cダッシュ←＋Bキャンセル六合狙いになるが、これもタイミングと間合いの両面でシビアだ。「力」で六合を狙う場合は←＋Bから直接狙ったほうが無難だろう。六合を使わず、←＋B・→＋Cダッシュ←＋Bキャンセル天空でも、しゃがみA×4のほぼ二倍のダメージだ。

●しゃがみA↓←＋B

発生が早く立ちガード不可のしゃがみAから←＋Bを使えば大ダメージを狙うことができる。ここからの連続技は割り込み時の連続技を参考にしてほしい。



様々な連係に割り込める。相手が技を止めても反撃できることが多い。



←＋Bの発生の早さを生かせば、

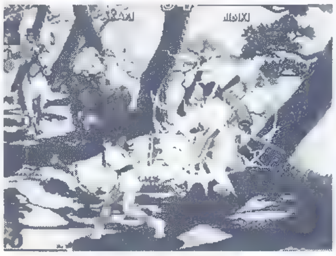
ダッシュ←＋Bor投げ

ダッシュからの攻めとしても←＋Bは有効だ。ダッシュから直接←＋Bを当てるか投げるかでプレッシャーをかけていく。←＋Bは発生が早く、攻撃判定も縦方向に広いので様々な技に打ち勝ってくれる。ジャンプしようとしていた相手にも当たるし、跳び越されても着地を背中からできる。

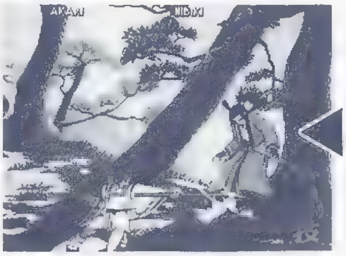
地上の相手にヒットしたときの←＋Bからの連続技は、例の如く割り込み時のものを参考にしてほしい。

空中の相手に←＋Bがヒットしたときは、ダッシュで近寄ってしゃがみAを当てる。←＋Bや→＋Cも当てることは可能だがしゃがみAが現実的だろう。

しゃがみAを当てたらさらにダッシュして相手を追っかける。相手が空中受け身を取ったら星の巡りで落とす。空中受け身を取らない場合は着地した相手にもう一度、←＋Bか投げかで攻めていくことができる。ここではダッシュから清姫をダイレクトに狙っていっても面白い。



←＋Bを出したときに相手が跳んでいて空中ヒットしたときは、



ダッシュしてしゃがみAで追い打ちし（ヒットが分かっていたときは天空）、

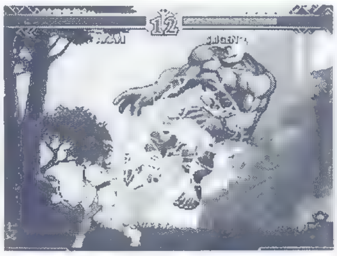
ガードされたとき

ダッシュから←＋Bを使っていると当然のことながらガードされる恐れがある。←＋Bはガードされた後、基本的には相手とほぼ同時に動き出せるが、ガード硬直の短縮を使われると発生の早い攻撃で反撃を受ける。

ガードされたことを確認してからほかの行動を行う時間の余裕はほぼ無い。ある程度は諦めて、投げやほかの行動の割合を増やそう。

←＋Bをガードされたときに毎回のように反撃してくる相手であれば、←＋Bをわざとガードさせて星の巡りでキャンセルをかけて反撃技を返り討ちにする手もある。

ここでは星の巡りの代わりとして一応、天空も考えられる。天空のメリットは←＋Bがヒットしていたときに連続技になる点で、デメリットは返り討ちにしたときのダメージの少なさだ。とはいえ、ガードされていればどちらにしても反撃を受けるので、ダメージの大きな星の巡りのほうが効果的だろう。



←＋Bはジャンプ防止のみならず対空としてもある程度機能。



さらにダッシュして攻め続けることができる。

←＋Bをうまく使っていくことで、あかりの動きは大きく変わる。「技」や「極」のあかりはさらに積極的になることができるし、待ち気味になりやすい「力」のあかりも生き生きとしてくるはずだ。このゲームの反撃は強力だが、反撃を恐れすぎず無鉄砲気味に闘っていったほうが面白いし、勝率もアップするぞ。



←＋Bは削りダメージを与えれたり、飛び道具を打ち消せたりもする。



←＋Bからは光明五十五霊符の暴発に注意。相手が対応をミスしてくれれば！



告知

読者体験ライター大募集

GAMEST

●君も**ゲーメストライターを体験**してみないか?!ライター陣による攻略文審査に合格した君に、ゲーメスト編集部への体験入部を許可するぞ！そして…**ライターの仕事**をしてもらう！レイアウト、写真撮影、文字チェックetc.…。そして、ゲーメストに**君の攻略文が掲載される**のだ！当然、原稿料も払います！将来、**ライターになりたい人にとっての近道**や、読者モニターへのステップになる可能性もあるかも？もちろん、軽い気持ちで応募してくれるのもOK！編集部に来るのは君だ!!

●名付けてッ！

輝け!! 第1回 君こそ! 体験 ゲーメストライター

大募集



あの石井ぜんじも君の応募を待ちかまえているぞ！→

さらに！合格者は、ゲーメスト6月30日発売号「君こそゲーメストライター」リポート特集で、主役として記事に登場できるぞ!!

応募書類

参加したい！という君は、以下の書類を送ってくれ！

●履歴書（写真付き）

●攻略文（文字数は基本的に自由、上限は2000字。攻略対象となるタイトルは、'98年以降に発売されたアーケードゲームであること）

●ゲームに関するアピールポイント

●君のライターネーム

宛先

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部
「君こそゲーメストライター」係

4月15日消印有効

応募の注意

応募する前に、以下の条件についてご了承下さい。

・5月2日～4日の期間中、新声社（東京都千代田区）に通勤できる人。（期間中はアルバイトとして契約していただきます）

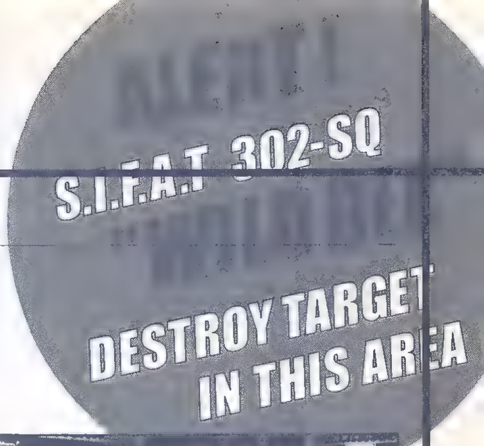
・未成年は保護者の承認が必要です。

・書類選考の上、男女1名の合格者には4月20日までに電話連絡させていただきます。電話でのお問い合わせについてはお答えできません。

・合格者は、ゲーメスト6月30日発売号「君こそゲーメストライター」リポート記事にて写真等を掲載させていただきます。

・合格者の原稿料は、当社規定に基づいてお支払いいたします。

・その他のご質問については、郵送にて左記の宛先までお願いいたします。



決戦!「奈落の王」を撃墜せよ!

L.A.MACHINEGUNS

いよいよ今回は最終面となる「バレイ・オブ・ファイア」を紹介。このステージは、最初から選択できる4ステージをクリアしないとお目にかかれないステージになっている。R.O.Mの最終兵器である「奈落の王」を倒せるかな? 担当:善之字元帥

SCRAMBLE

VALLEY OF FIRE 6000 FEET ABOVE

緊急任務:

R.O.Mの首謀者が、大型攻撃空母により出撃したという情報が入った。これは、以前失敗した西海岸一帯の再襲撃が目的と思われる。至急出撃し、敵攻撃空母を撃墜せよ。

1~2 出撃~後部ハッチまで

最終ステージが始まるとすぐに、敵空母から赤い飛行アンドロイド兵編隊が投下される。ここはとりあえず、1体ずつ丁寧に破壊していこう。

編隊を全滅させると、空母の後部ハッチが開く。ハッチ内部は地上制圧兵器の格納庫になっているらしく、プレイヤーが近づくと歩行支援戦車とアンドロイド兵から一斉射撃を受ける。このポイントで一番危険なのは戦車なので、砲塔付近に集中砲火して戦車だけはなるべく早く倒してしまおう。

3~5 左舷甲板での戦闘

後部ハッチの次は、空母左舷甲板での戦闘となる。ここでは、オレンジの歩兵と白い飛行兵が登場するが、飛行兵は甲板から離陸するまで攻撃してこないので、なるべく離陸までの隙を逃さず破壊してしまおう。

ちなみに、このステージには白赤黒3種類の飛行兵が登場する(強い順に黒→赤→白)。中でも、ステージ最終ポイントに登場する黒の飛行兵は攻撃力・耐久力ともにまるで別格の強敵なので、十分注意するように。

6~7 砲台群との戦闘

左舷甲板を切り抜けると、いよいよ本番。空母上面へと出て、無数に配置された対空砲台と対面することになる。

ここでの注意点は、「茶色い」大型の対空砲台を先に破壊すること。この大型砲台は、画面中に存在する限り、どんなに遠くに見えていてもミサイルを連射してくるので、1つでも残しておくと一瞬で蜂の巣にされてしまう。空母上を徘徊しているアンドロイド兵を倒すのはやや後回しにして、とにかく大型砲台を優先して破壊しよう。

また、大型砲台の破壊跡からは煙が立ちのぼるが、煙幕で見えない位置にある砲台からも容赦ない弾幕を浴びせられることにも注意。極端な話、「煙幕の向こうに側からは必ずミサイルが飛んでくる」くらいに考えておこう。

8~10 艦橋部を攻撃

さて、最後の戦闘となるのが、空母のコックピットにあたる艦橋での戦闘である。ここでは、艦橋を守る厚い防弾ガラスを破壊すれば任務完了となるが、それを阻止せんと敵飛行部隊の中でも最強の機体である「フェルダグリフ」が群をなして襲いかかってくる。

この不吉な黒い飛行アンドロイド編隊は、一定時間防弾ガラスに撃ち込むと現れるため、空母完全破壊までには3~4回は戦うことになるはず。頑張って倒してほしい。



空母後部のハッチには、地上制圧用の兵器が格納されている。戦車からの砲撃に注意すること。

空母上部の対空砲台との戦闘。まさしくミサイルの嵐という形容がふさわしい。1つでも見逃す余裕はない。

すべての対空砲台は沈黙した。残すは艦橋の破壊だが、最強の飛行部隊「フェルダグリフ」が立ちはだかる。

ENEMY DATA:LORD OF THE PIT

R.O.Mの超弩級空中空母。西海岸への全面攻撃の切り札として用意された。内部には武装アンドロイドをはじめ、この1機で優に都市を制圧できるだけの兵力を搭載している。また、「奈落の王」自体の制圧力も圧倒的で、高出力のジェットエンジンが可能にする超長距離航行と無数の回頭砲台による対空火力、さらには高高度からの爆撃能力まで持ち合わせており、目にした者はまさしく有翼の死神に心臓を握られた印象を受けるだろう。



"Load of the Pit"

ANNALYZE THE ENEMY

最終回となる今回は、すべての敵(と自機)キャラのCGイラストを掲載しよう。こうしてみると、ゲーム中では一瞬で画面から消えてしまうザコにも、非常に繊細な作り込みがなされているのがわかる(メカについてのデータは、右下の説明文参照のこと)。ちなみに、敵ボスの名称のうち、「トリスケリオン」「ロードオブザピット」などは、某トレーディングカードゲームに登場するクリーチャーにほぼ同名のものが存在する。ひょっとして、AM3研の中にお好きな方がいらっしゃるのだろうか?







CHARACTER FILE

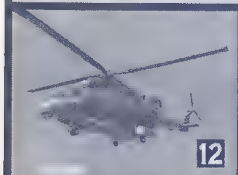
すべての敵を一挙に紹介!





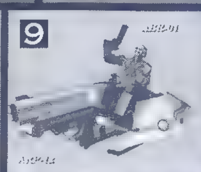




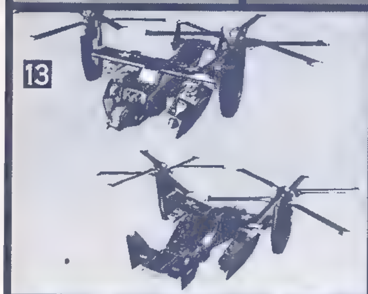




















1 自機「アルニコ」。超電導技術の発達から生まれた、S.I.F.A.Tの主力マシン。

2 敵機動歩兵部隊。用途に応じてさまざまな武器を装備しているのがわかる。

3 水上バイク兵。水上での機動性を重視して軽武装なのが特徴的だ。

4 重火器兵。HHE-02は装甲を犠牲にしたかわりに、バーニアを搭載している。

5 2人乗り機動ユニット。本体下部のミサイルランチャーが主兵器となる。

6 水中兵。バックパックの推力は水中のみならず、短時間の空中戦にも向く。

7 機動歩兵のカラーの違いは階級(?)の違いなのだろうか?

8 最強の飛行ユニット・フェルダグリフ。10の一般兵と比較してみよう。

9 エアバイク兵。自律飛行型兵士と比較すると、機動性にやや劣る。

10 自律飛行型の一般兵。赤い飛行兵のほうが新型らしく、より好戦的だ。

11 特攻兵。白兵戦を想定して開発され、両腕のクローで攻撃する。

12 輸送ヘリ・テトラバス。輸送が目的のため、基本的に武装していない。

13 ブラックジャッジ。本来は大型車両の輸送が目的の垂直離着陸機である。

14 ゼノファビア。ほかのアンドロイドの後継機として開発されたが、量産には失敗。

15 アウトフランカー。局地戦用の多脚式攻撃車両。無線により遠隔操作される。

16 トリスケリオン。戦闘から各種作業まで、用途の幅広いマシンである。

17 ロードオブザピット。R.O.Mの超弩級空中空母。もはや戦略兵器といえる。

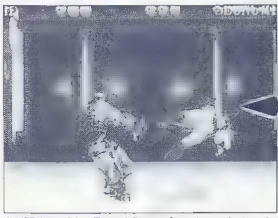
キャリバー一口メモ

アスタロスに驚愕の新コンボ発覚！

情報協力：ねずぎよ

そのコンボとは、⇦or⇧方向走り中Ⓚ最大ため近距離ヒット〜Ⓖで振り向き〜⇩⇧⇨Ⓐ。タイミングはかなり早めで難しいが、打撃投げとして決まれば全体力の約7割を奪う大ダメージコンボになる。⇦or⇧Ⓚは⇨➡Ⓚと違い、相手の吹っ飛ぶ位置が近いのがポイントだ。打撃投げにならない場合もあるが、それでも⇩⇧⇨Ⓐ連打でかなり稼げる。

インパクト後に狙うのもいいが、最大の狙いどころは敵背後Ⓑ＋ⓀまたはⒷⒷ⇨カウンターヒット後。ここから⇨➡Ⓚ（この場合は⇨➡Ⓚで出そう）を最速で出すと、受身にちょうど重なり、相手はガードできないのだ。


打撃投げ部分に補正がかからないので、凄まじいダメージになる。


通常時に狙うなら、⇨➡Ⓚでなく⇦or⇧方向走り中Ⓚの最大ためから。

まさに今、円熟の時

SOULCALIBUR™

©(株)ナムコ

自分本位の攻めはそろそろ昇華された頃。
相手に合わせた防御と、
それを打ち砕く工夫で
勝利をつかみ取れ！

読み合いに革命をもたらす 捌き後の新テクニック

インパクトの常識を打ち破る新テクニックとは何か？ここでその謎を追ってみよう。

▶ 担当：ちゃっきー

ほぼ確立されつつあるガードインパクト後の攻防だが、そこに大きな変化をもたらすテクニックが発覚した。それは、捌き後に相手の背後方向に8WAY-RUNし、攻撃するという方法。タイミングによっては確定技ともなるこのテクニック。捌き後限定とはいえ、かなり有効であることは間違いない。

それでは、ここでその仕組みを考えてみよう。まず捌きの特性として、捌かれた側が側面を取られるという特徴がある。本来、捌かれた側はここで相手の技をガードインパクトでのみ返すことができるわけだが、捌いた側が背面に回ることによって、ガードインパクト自体出なくなる。

捌かれた側の硬直は、本来25フレーム。ここに捌いた側が移動後の攻撃を間に合わせることができれば、完全な確定となるわけだ。

ただ、タイミング自体シビア、かつ捌いたときの相手の向きによってどちら側に移動するかを素早く判断しなければならないため、実戦でこの確定技を入れることはかなり難しい。しかし、背面に回ることでガードインパクトを返すという選択肢を無効化できることは事実だ。背後投げのダメージが高いキャラなら、背後に回ってから浮かし技と背後投げの2択を仕掛けるだけでも、かなり効果が高いぞ。


あとは、攻撃を硬化時間に間に合わせる。実戦ではかなりムズイが…。


すかさず背後側へ。これで相手は完全にインパクトを出せなくなる。


捌かれた側は側面を向く。この時点でインパクト不能になることもある。

キャラクター能力分析 レーダーチャートの見方

前回からのシリーズとなるキャラクター能力分析。ここでキャラクターのタイトル部に表記されたレーダーチャートの見方をもう一度簡単に説明しておこう。

①近距離
近距離における技の強さ。発生速度や隙のなさ、連携の強さなどが主な要素となる。

②中距離
中間距離における技の強さを表す。技のリーチが中心だが、その攻撃範囲や隙の少なさも重要なファクターだ。

③機動力
移動スピードや体の細さなどの回避能力全般に、8WAY-RUN技の性能も加味した。

④2択性能
相手のガードを崩す能力の高さ。中・下段のバランスに加え、投げ抜けされにくいコマンド投げの存在も重要だ。

⑤対横移動
横移動への対応力。横振り系の技の強さ(幅広さ)、技のホーミング性能や〝厚み〟が主なポイントになる。

⑥攻撃力
ダメージ効率の高さを表す。技単体だけでなく、追い打ちや空中コンボまでを含めた攻撃力を考え、点数をつけた。

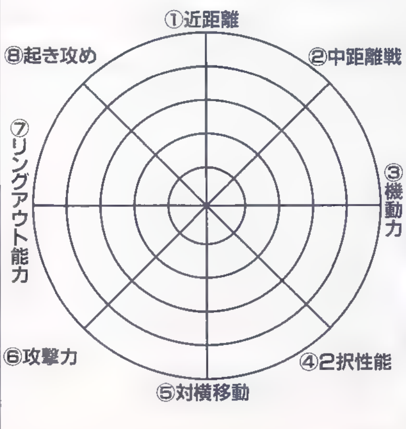
⑦リングアウト能力
相手をリングアウトさせる能力。横方向や後方に落とせる技を多く持つキャラクターは、ポイントが高くなる。

⑧起き攻め能力
ダウンを奪ったあとの攻めやすさ。ダウン状態にヒットする技の性能や、その汎用性、2択の強さなどがポイントだ。

今回紹介するキャラクターは、シャンファ、ファン、ソフィーティア、リザードマン、アスタロス、ロックの6人。コンパチキャラクターとの違いや、相手キャラクターの長所などにも着目し、今後の対戦に役立ててほしい。


デフォルトキャラとコンパチキャラの意外な違いも分かるぞ。

レーダーチャート解説



華麗に舞うことこそ勝利への道



シャンファ



●総評

近距離での堅実な2択の積み重ねで勝利をものにする基本スタイルは、ある意味普遍的な強さにもつながる。中間距離での立ち回りを確立すれば、確実な勝利をものにできる日も近い。

近距離戦はお手のもの

近距離での武器としては、カウンター狙いのⒶⒶⒷ、中段のⒷⒷや⇧Ⓑ、かわし性能の高い⇧Ⓑ+Ⓚと⇦⬅Ⓑ、下段攻撃の⇧Ⓐなどが挙がる。

注意が必要なのはⒶⒶⒷ。技カウンターのほか、ランカウンターでも連続ヒットするので、初段がヒットしたときのヒットマークでカウンターを判断し、最後まで打ち切れるようになっておきたい。

また、しゃがみ状態からの2択も重要。前述の⇧Ⓐがヒットしたあとなどは距離も近く、代表的な仕掛けどころだ。ここから浮かし技のしゃがみから⇧Ⓑ（ヒット後は⇧Ⓑ+Ⓚで追い打ち）、下段技の立ち上がりⒶ+Ⓑ、投げなどで2択を迫っていこう。



外フチ青、内側赤の派手なヒットマークがカウンターヒットの目印だ。

中間距離から間合いを詰める

やや苦手な中距離戦では、持ち前の機動力をいかに生かすかがカギとなる。その上で有効な技をしっかり使い、間合いを詰めていこう。

中間距離で効果が高いのは、⇨➡系のコマンドを持つ技。中でも軸ずらし性能を持つ⇨➡Ⓐ+Ⓑはホーミング性能にも長け、中距離戦での大きな力となる。そのほか、ガードされても隙がなく、2発目を警戒させられる⇨➡Ⓑ、ダウン状態にもヒットするため、中距離からの起き攻めに便利な⇨➡Ⓚなどが主な選択肢だ。



隙も少なく、接近に使いやすい⇨➡Ⓑ。ここから近距離連携につなごう。

Point あらゆる場面で活躍する⇦Ⓐ

一見それほど価値がないようにも思える⇦Ⓐだが、実はこの技、発生直後にしゃがみ判定を持つ。しかも、ガードされたときの硬直がほとんどないため、連携に組み込めばかなり効果が高い。コマンドの性質上、しゃがみ状態からでもスムーズに出せることも、長所のひとつといえる。

ガードされたあとは、ⒶⒶⒷや⇩Ⓐなどの発生の早い技で相手の反撃を止める、または横移動でかわす、などの選択肢が有効だ。

また、この性質を利用すれば、上段への派生を持つ技に対する割り込みにも使える。吉光の持つ鬼薊の初段をガードしたあとなどがいい例で、即座に出せば2段目以降をかわしつつ反撃になるぞ。



発生の瞬間から上段無敵に。あらゆる場面で活用できる万能技だ。

一撃一撃に魂を込めて



ファン



●総評

技の威力こそ高めに設定されているとはいえ、当たりやすさまでを加味すると苦しい部分がかなり多いファン。苦手な横移動に対し、どこまで対応できるかが上昇のカギ！

8WAY RUN技を再確認

攻撃が単調になりがちなファンとしては、やはり8WAY RUN技がキーポイントになる。特に⇧ or ⇩方向走り中Ⓑは重要。近距離戦ばかりでなく、持続の長さを利用し、中間距離で〝置いておく〟感覚でも使っていきたい。これで、苦手な横移動への対策にもなる。浮かしたあとは、安定したダメージが見込める⇧Ⓑで追い打ちしよう。

また、⇘ or ⇗方向走り中Ⓐも中距離の選択肢として忘れずに使う。見てからガードされることも多いが、ヒット+追い打ちのダメージは十分に大きい。キリクやナイトメアなど、上段攻撃をよく使うキャラクターに対しては、特に意識して使ってみたい。



見返りが大きく、汎用性も高い浮かし技。中〜近距離で安定して使える。

⇨➡Ⓚキャンセルの意味

⇨➡Ⓚからの連携をソウルチャージでキャンセルする特殊テクニックは、実際かなり有効。ソウルチャージを最速のタイミングでキャンセルすることができれば、相手より先に動くことも可能だ。

さすがに実戦でこれは無理でも、1段目、2段目のキャンセル、そこからの2択にかわし系の選択肢までを混ぜれば、かなり幻惑させることができる。また、⇦⬅Ⓚも同様のやり方でキャンセルすることが可能。こちらもアクセント程度に使ってみたい。



キャンセルを使った攻めは、決してワンパターンにならないように。

Point 左回りへの対抗策

ファンの持つ技は直線的な軌道を持つものが多く、特に左回り方向の移動には苦しめられる場面が多い。これに対する対策こそ、ファンを強化するための最終試練となる。

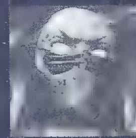
まず中間距離では、先に紹介した⇧ or ⇩方向走り中Ⓑを活用。基本は縦斬りだが、移動しながら攻撃するため、実質の攻撃幅が広い。ヒット時の見返りも大きく、十分移動対策になるはずだ。

また近距離では、発生が早く、攻撃範囲の広い⇨Ⓐに加え、本来かわし系の技として使う⇧Ⓑ+Ⓚも使っていきたい。軸ずらし技特有のホーミング性能は、あらゆる場面で役立ってくれる。こうした刻み技もしっかり活用し、〝勝てるファン〟を目指そう。

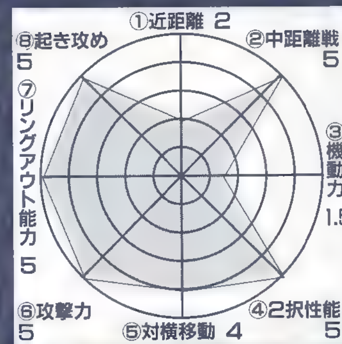


かわし技としてだけでなく、移動対策にも活用できることに注目したい。

冷静かつ大胆に!!



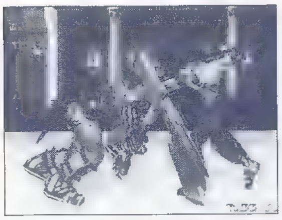
アスタロス



●総評
強力無比な投げ技を持つアスタロスだが、技の発生の遅さは否めない。だからこそ状況を瞬時に見極め、技の選択を的確に行う力が必要だ。そうすれば、必ず勝利への光が見えてくる。

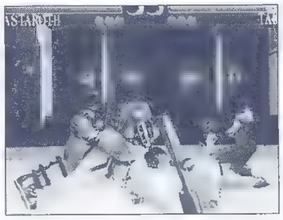
タックルの性能を知る

アスタロスのタックル（⇨➡Ⓚ）は、リング際での使用価値が高いのはもちろんのこと、ほかの技とは違い、突進力があるため中間距離から攻めに移行することができる。
また、技自体の持続が長く、タックルで動いている間は常に攻撃判定が残っているため、相手の起き上がり攻撃などを潰しやすいのでどんどん起き上がりに重ねていくといいだろう。ほかには、しゃがみ状態からのタックル（しゃがみから⬘Ⓚ）が、あまり巷で使われていない。このしゃがみから出せるタックルは、相手の下段攻撃をガードしたあと、または、相手の投げをしゃがみでかわしたあとに決めることができるので使っていこう。


相手の投げスカリモーションには、しゃがみからのタックルを使おう。

⇦Ⓑの実用性

アスタロスの技の中で唯一発生が早い⇦Ⓑは、リーチがあまりないものの、ノーマルヒットで有利な状況になり、カウンターヒットで相手をダウン状態にさせる能力を持っている。この技は、ダウンしている相手にも当てることができるので起き攻めにもっとも適した技だ。また、この技をガードされてもそれほど不利ではないので相手の手痛い反撃技をくらわずにすむ。もちろんガードされたら攻めることはできないのでヒットかガードの見極めが重要になる。



⇦Ⓑをヒットしたかガードされたかを素早く見極めるのが重要だ。

Point ガードインパクトを狙う

全体的に技の発生が遅いアスタロスは、多少の有利な状況でも、技を出してカウンターをくらってしまう恐れがある。そのためには多少の有利な状況でも、ガードインパクトを使っていかなければ反撃するチャンスが少なくなってしまう。もちろん不利な状況でも言えることなのだが、たとえば、ミツルギと吉光の⇩Ⓐをくらってしまうと相手側が有利になってしまうのでガードに徹することが一番いい選択肢なのだが、ここをあえてガードインパクトを狙って強引に有利な状況を作ることもアスタロスには重要なことだ。しかし、この状況のときにインパクトを成功させるのは非常に困難で、実戦で成功させるには努力が必要だ。

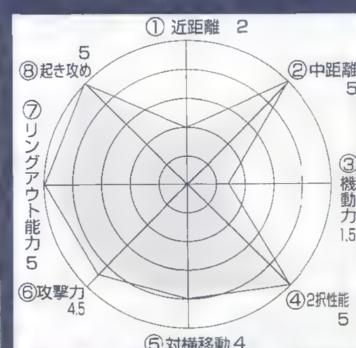


ときには不利な状況から強引にインパクトを狙うことも必要だ。

我が道を行け!



ロック



●総評
アスタロスとは違い、コマンド投げが非常に難しいロックは、いかにして投げを決めるかが大きな課題になる。そのためにも打撃技を駆使し、投げへの布石を作る戦術が重要になる。

基本は似ていても…

コマンド投げでアスタロスと比較されてしまうロックではあるが、基本的な立ち回りは同じ。しかし、とっさにコマンド投げを狙えないぶん、戦術を多少変えなくてはいけない。そのためには、投げを控えめにし、打撃技で攻めないといけなくなるので、⇩Ⓐ+Ⓚや⇧Ⓚが重要になってくる。
この2つの技は下段攻撃で、前者の技はヒットさせるとダウンを奪うことができ、そのまま起き攻めに移行することができる。後者の技はダウンを奪えないものの、しゃがみ状態に移行しているので、そのままタックル（しゃがみ中⇧Ⓚ）と投げの2択を迫ることができるため投げまでの布石を作ることができる。



投げが難しいぶん、打撃技で相手を崩していこう。

通常投げも重要

コマンド投げがとっさに使えないとはいえ、投げを全く使わないわけにはいかない。相手が上級者になればなるほどガードが上手になるので打撃だけではさすがにつらくなってくる。そこでコマンド投げではない通常のⒶ投げとⒷ投げを使っていかないと効率よくダメージを奪うことができなくなってしまう。大ダメージは期待できないものの、コマンド投げのみを狙うより十分に効率よくダメージを奪うことができるので通常投げも使っていこう。



通常投げを使わないわけにはいかない。

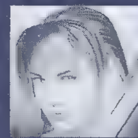
Point インパクト後の攻防

インパクト成功後、狙っていきたい技はもちろんコマンド投げだが、さすがに相手も警戒して投げ抜けを入れてくる。そこで、あえて投げを狙わずに打撃技に変えてみるのもいい。なかでも、インパクト後にもっとも適している技は、⇦Ⓐ+Ⓑだ。この技を相手にヒットさせると、ここからダウン投げを決めることができる。このダウン投げは、投げ抜けがあるので確実に入るわけでもないのだが、ダウン投げが成功すればかなりのダメージを奪うことができるのでダメージ効率の悪いロックにとっては、貴重なダメージ源だ。さらに、ここで相手がインパクトで返してくるようになれば、ホールド系の技も使えるようになってくる。



インパクト後は投げ技だけではなく、打撃技も使っていく。

さあ立ち上がれ、あきらめるのはまだ早い



ソフィーティア



●総評

素早くスキの少ない技を持つソフィーティアは、じつはスタンダードキャラ。それゆえ使いやすくもあり壁も多い。だが、それを完璧に乗り越えたとき、君の眠りかけたソフィーは覚醒する。

主力兵器を再確認

まずソフィーの主力兵器となる技は、⇩⇘⇨ⒶⒶと⬇方向走り中Ⓐの2つになる。⇩⇘⇨ⒶⒶは技の出が早くて中段攻撃、そのうえ避けられにくく上段スカし、そしてダメージも高いと満点の技。いっぽうの⬇方向走り中Ⓐは避け性能抜群で、ヒット後は⬅Ⓑが追い打ちで確定（一部例外）するおまけまである。

ただ難しいのは、どちらの技も決められた状況で出す技ではなく、相手の技との相性で選択していかなければならない。つまりフィーリングになるのだ。いちおう、どちらも近・中間距離で使用OKなので、迷って中途半端な技を出すくらいならどちらかを選択していい。


縦斬りはおろか横斬りをかわすことさえあるシールドスラップ。

ガードされてもいい技がある

ソフィーには強力な見えない下段攻撃がないため相手の立ちガードを崩しにくい。コマンド投げは心強いがそれだけでは解決にはならない。

そこでガードされてもいい技⬅Ⓑを連携に組み込む。この技はガードされてもわずかに不利なだけで実戦の流れでは五分かそれ以上と考えたい。理由は相手をしゃがみ状態に追い込むからである。このメリットは大きく次のソフィーの⬇Ⓐに打ち勝てる技は限られてくる。これで相手の行動を厳しく制限していくのだ。


ソードシャワーの存在は連携の厚みをより強力に変化させた。

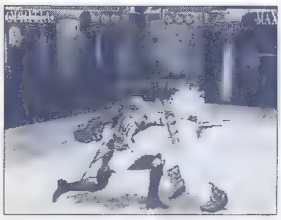
Point エンジェルストライカーになる

⇩⇘⇨Ⓑは攻撃発生が早く⇩⇘⇨部分が先行入力可能なためさまざま状況で使用できる。とくに、しゃがみ状態からでも使えるのが大きい。

まず、相手の下段攻撃をガードした後の返し技として使ってみる。相手との向きの関係でヒット時の⬅までは確定しない場合もあるが、かなりの攻撃に対して可能だ。

もうひとつは相手の投げスカりモーションにたたき込む。投げをしゃがんでかわしたはいいが有効な技を送り込めないときも多い。できれば反応してほしい。

最後は御剣の稲穂刈に割り込む。必ずしも必要とはしないが、ひとつの目安である。これができればエンジェルストライカー免許皆伝である。


強いソフィーをさらに美しく彩るエンジェルストライク。

中間距離で相手を制してから刺す！



リザードマン



●総評

ソウルキャリバーで有数の強い技を保有するリザードマン。その⇨➡Ⓐを全面に押し出して中間距離を闘うわけだが、Ⓑ斬りの使いやすさ、下段攻撃、投げ間合いとバランスの良さはピカー。

中間距離を制圧する

リザードマンはなんと言っても⇨➡Ⓐが強い味方になる。単純に技のスキが少ないのであるが、これが何を意味するかというと、ヒットすればⒷ斬りが連続で入り、間合いの離れない画面端なら投げが確定するほど優秀なのである。

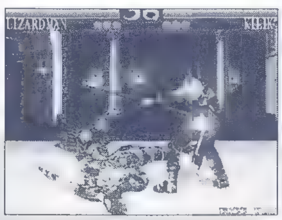
さらに、そこまで高性能な技であればガードされてもさほど問題はない。逆に、⇨➡Ⓐをガードさせたあとの相手の行動に対して的確な技をチョイスしていけば、ガードさせて2択を迫っているようなものでもある。もともと避けられにくい中段攻撃なので、ガードさせることくらいは難しくないはずだ。ヒットすればそれはそれで良し。中間距離なら迷わず使うべし。


なんと言っても頼もしい技です。多用しても問題ない。

ガードを崩す

お次はおもに接近戦で相手のガードを崩すことも考えていこう。まあ、実際は崩さないまでも揺さぶるだけで十分とも言える。そこで有効な下段攻撃である⇘Ⓚが重宝する。上段スカし能力はないものの見てからガードするのは困難を極める。ヒットしたら⇘Ⓑを忘れずに。

ほかには、⇩⇘⇨Ⓑをもう少し多めに使ってもいい。ガードされても微妙に間合いが遠くなるためそれほど不利な状況には追い込まれない。リングアウト勝ちも拾えるぞ。


見えない下段攻撃はキャリバー界では貴重な存在である。

Point コマンド投げのすすめ

ある程度まで打撃で立ち回れても投げ技は必要になる。そこで、通常投げよりは格段に反応されにくいコマンド投げも混ぜていきたい。ただ、前ダッシュから素早く⇩⇘⇨と入力するのなら⇩⇘⇨でステップを行ってからにしてほしい。理由はいくつかあり、ステップ中に相手の技をかわすことができる、落ち着いてコマンド投げを入力できる、Ⓑを押せば中段攻撃を出せる、などなど。ほかに、2回ステップを使えば一気に間合いを詰めることもできたりする。

たしかにリザードマンは、⇨➡Ⓐを巧みに使っていけば中間距離だけでも闘えるキャラクターではあるが、行き詰まる前にいろいろと策を打っておきたい。


コマンド投げは見てから反応するのは無理。

対戦ホットギミック快楽天™

気付けば長い戦いだぜ…

1カ月の御無沙汰！次期ジャンファイター募集には応募したかぁ!?躊躇している君は、清水の舞台からブランチャーをカマすぐらいの度胸で応募だ！

担当：タヒチ喧騒（通称タヒケン）

ルックルックごんぬずば

はい、じゃ最初のお八ガキ。福岡県は香椎にお住まいの吉田崇君16歳より頂きました。

「いつもホトギミ快楽天のページを楽しみに見ています…」

おっけ～、これからもヨロシクな崇くん！

「…ゲーメストのジャンファイター募集を見て心ひかれましたが、クラスメイトや親の目が気になり、こう、今ひとつ吹っ切ることができません。世間体を気にしているようでは、まだまだジャンファイターの器ではないということでしょうか？」

う～ん、周りの目がすこぶる気になる年ごろコレって思春期?狂い咲き青春ヘルファイアって感じかぁオイ！

そうさな、ジャンファイターという職業は、言わばエッジなジョブ。あっち側とこっち側スレスレのラインというか、見かたによっては「思いっきり向こう岸じゃん?」といわんばかりの苛酷な職業だ。

ジャンファイターに課せられているのは、ファイター同士の熱い闘牌のみではない。無理解な大人と戦わねばならない局面や、心ない人々の好奇の目に晒されることもある。

だがな、崇くん、ジャンファイターの目指すべき境地は、そんな俗世間の価値観を超越したところにあるとしたらどうするよオイ。

君の考えるべきことは、まわりの目を気にすることじゃないんだ…ジャンファイターになったとき、自分が何をしたいか、何をすべきなのか、そのビジョンを明確に持つことじゃないのか!?

人と違う道を歩いていくには、それなりの覚悟とリスクが必要だ。だが、目指すべき高みが強く心の中に見えていれば、どんな困難な道程でも踏破できるはずだろう！違うかね!?…違う?あ、そう。

「女子ジャンファイター募集って書いてありましたけど、全身タイツを着たがる女の子はあまりいないんじゃ…」

神奈川県は海老名の佐藤B子さんからいただきました。

ノォッ！みんな誤解してる、違うの、そうじゃなくってよB子さん！

前回の募集要項じゃ説明不足だったけど、**女子の皆さんには、ジャンファイト連盟側でちゃんと「可愛い衣装」を用意してくれるそうなの。**だから、ちょっとでも興味を持った人は気軽に応募してみてね**（なんと募集締め切りが延長！詳しくは下記参照）。**

あと、内気でメイドでヴェルネールの詩集が好きな眼鏡っコちゃんがいたら、自分を変えるチャンスと思ってチャレンジしてみることをお勧めするわ。んじゃ次の八ガキいってみっか。

「ゲーメストからのジャンファイターって誰が出るんですか?」

文京区の福森君を始めとする全国多数の読者から頂いた質問だ。

う～む、「ジャンぜんじ」だの「ナイスボム仮面」だの諸説飛び交うジャンメストの正体だが、今はまだヒ・ミ・ツにしておいてくれまいか。そのうちきっと、ジャンメストは君たちの前に颯爽と姿を現すことだろう！

続報！ホトギミ3最新情報

今現在、彩京には全国から続々とジャンファイターたちの熱い八ガキが寄せられており、マジな話でウハウハ状態らしい！

しかし！

困ったことに、**女性ファイター部門の応募は皆無に等しい**との極秘情報がもたらされた事実をここに伝えねばならないのが悲しいところなのね。

やはり、ジャンファイター服装規定の柱である「全身タイツ」のインパクトが強いせいか、進んで火中の栗を拾おうという勇女（ゆうじゃ）がいないっつーね、これが。

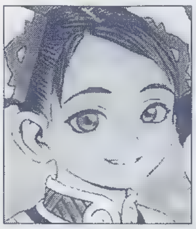
そこで、彩京との協議の結果、**急遽ジャンファイター募集部門のみ、締め切りを延長することに決定！（4月1日消印有効、衣裳向こう持ち）**

今までマリオンやユーニス、小紅やフライングパンケーキといったプリティなキャラクターを多数輩出してきた彩京ぞ。そりゃかわいさ保証付きの衣装でんがな！ホトギミプリンセスの名をほしいままにするためにも、野心溢れる女の子ちゃんは今すぐ応募だ！

あ、言うまでもなく、野郎はもちろん全身タイツな。

官製八ガキに、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、身長、体重を明記のうえ、全身と顔、各1枚以上の写真を同封し、

〒604-8266
京都市中京区東堀川御池下ル
三坊堀川町55-1　大同ビル
㈱彩京　開発部「ホトギミ3ファイター募集」係までお送りください。



小紅ちゃん並に可愛い衣装だと予想されます。ええ。

お仕置きはどんな感じ?

あ、さて、ホトギミと言って忘れちゃいけないのが、カルマ核爆のお仕置きタイムだ。毎度毎度、魅了の品ぞろえで我らを蠱惑の底なし沼に引きずり込む「お仕置きタイム」であるが、今回はどんな趣向が用意されているのか!?

現時点ではまだ作家さんや設定などの詳細は明かされていないが、今回もきっと我らの少ないお小遣いを湯水の如く吸い上げてくれるだろう！期待しよう！



全員つるぺたにしてください。
（本誌編集しもでん談）



全員巨乳にしてください。
（本誌ライターももやん談）

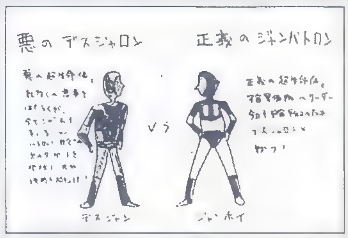
お知らせ♡

グルーヴィーなホトギミファンはすでにもう購入済みだと思われるが「対戦ホットギミック・対戦ホットギミック快楽天」オリジナル・サウンドトラックが、この度新声社から発売となっておる。定価1890円（税込み）で、全国のマルゲ屋独占発売中！絶対買ってね。

ジャンファイターたちの魂の叫びが続々到着中！

必殺技募集　中間報告

激しいまでのパッション



（新潟県　栗山雄介君）

先月募集した「対戦ホットギミック3（仮）」の必殺技募集！彩京に八ガキが猛烈に殺到中！今回はその中からちょっと抜粋してみたが、見よ！このトンチキで荒廃しきったセンス・オヴ・ワンダーな作品の数々！コイツは期待できるぜ！

割といい線いってるぞ!



（京都府　桜井純嗣君）



（東京都　小林敏彦君）

ジャンファイター必殺技大全(中編)

技表も佳境に入り、いよいよ奥義クラスの荒技が姿を現した！今回は三飜から満貫までの技を紹介！



ジャン アメリカ



ホットドッグマニア

アメリカ名物の食べ放題。嬉しいような哀しいような。



スクリュードライバー

ウォーズマンの必殺技。頭部にくらうと廃人になる。



毒ガス攻撃

イモ食ってブ。くらうと悶絶死する。



顔面騎乗

顔面に鎮座の後、臀部にて激しくシェイクする。



ダブルニプレス

サイコパワーで両乳首のニプレスを一気に引きはがす。



キャデラック

真紅の愛車エルドラド・セヴィルにてゴキゲンにひき逃げ。免停確実。



スナイパー

M-16ゴルゴカスタムによる遠距離射撃。報酬はスイス銀行へ。



バズーカ

至近距離からのAT4対戦車ミサイル発射。即死技。



ライトニングアッパー

P-38ライトニングなアッパー。双胴の悪魔ぱんち。



三角木馬

三角柱の先端が股間を刺激し血行をよくする。



メジャーリーガー

マグワイヤ直伝のスイングで、敵を大気圏外まで打ち上げる。



ジャン ジャパン



悪魔のツノ

背後から忍び寄り●ンコケースで敵を貫く。やつらの背後に気をつけろ。



超電磁スピーン

見たか電磁の必殺の技！怒りをこめて嵐を呼ぶやもしれん。



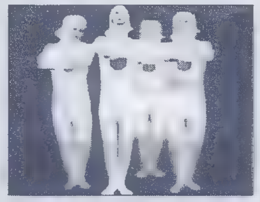
石抱き

正座させた膝上に石板を積み上げるという拷問技。



ちゃぶ台返し

家族の団欒を一瞬にして台なしにするおやじ技。



分身フクロ叩き

4人に分身し、四方から相手を包囲してフクロ叩きの刑に処す。



秀さん

自作のかんざしを延髄に突き立てる。ちょっと危険。



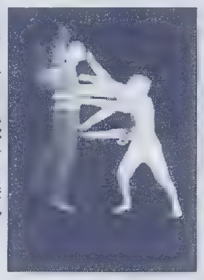
ジャパンマネー

札束（現在円安中）で相手の頬を叩く屈辱技。



スペースローリングエルボー

武藤の得意技。くらうと髪が薄くなるので注意。



北●百烈拳

目にも止まらぬパンチ連打。くらうとひでぶ。



納豆地獄

ドロンパの嫌いな水戸納豆を無理矢理口に運ぶ。



アシュ●バスター

4本腕を使ったアシュラマンの必殺技。後にバージョンアップする。

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社

ゲーメスト4/15号アンケート
GAMEST 編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢( )歳 男・女
□□□-□□□□ 電話( )	
都道府県 市郡 区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号 番号 賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは4月15日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社

君こそGAMEST 行
ゲーメスト4/15号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢( )歳 男・女
□□□-□□□□ 電話( )	
都道府県 市郡 区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

郵便はがき

101-8935

ここに50円
切手をはって
下さい

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
「バトルギアタイムアタックランキング
～最速は誰だ!～」
キャンペーン事務局 行

(キリトリ線)

ふりがな お名前	年齢 ( )歳 性別 (男・女)※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話( )	
※都道府県	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	

※の部分は○でお囲み下さい

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
面　数		難易度 残機設定		
備　考（タイム・残機）				
ゲームセンター	名前			
	電話			
	住所			
スコアネーム				
得点効率・稼ぎのポイントなど				

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

（キリトリ線）

（キリトリ線）

GAMEST ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

ゲーメスト4/15号

■ゲーメスト4/15号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、142ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年4月15日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　理由は

2:今号の特集記事［AOUショー最強ゲームはどれだ!?］の感想をお願いします。

3 今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

5:今熱中しているゲームは何ですか?

8:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

6:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

7:今度の∀ガンダムをどう思いますか?

8:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を1つ教えてください。

9:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

10:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報や目次のゲーム用語へのリクエストなどもどーぞ。

（P.N.　　　　　　）

ご協力ありがとうございました

（キリトリ線）

バトルギアタイムアタックランキング応募ハガキ

1.タイム　　月　日達

2.スコアネーム　　3.コース　　級

第1回(3/31締切)	第2回(4/30締切)	第3回(5/28締切)	第4回(6/30締切)
初級・中級	中級・上級	中級・上級	超上級

4.クラス.車種　クラス　車種

クラスA	クラスB	クラスC
JZA80・BNR32・NA2 CE9A・CN9A・CP9A FD3S・GC8・GC8 GC8改	ST205・RPS13 S14・EK9・FC35	AE111・AE86 AE86・DC2・NB6C NB8C

5.パスワード

6.地区　　地区

A地区	B地区	C地区	D地区
北海道・青森・秋田・岩手・宮城・山形・福島・新潟・長野・山梨	東京・神奈川・千葉・埼玉・茨城・栃木・群馬	大阪・富山・石川・福井・岐阜・静岡・愛知・三重・滋賀・京都・兵庫・奈良・和歌山	鳥取・島根・岡山・広島・山口・徳島・香川・愛媛・高知・福岡・佐賀・長崎・熊本・大分・宮崎・鹿児島・沖縄

7.ゲームセンター

店舗名　住所　電話

以上のタイムを記録したことを証明します。

店長　印

8.攻略のポイント・感想

記入方法

・赤枠欄部分を全てご記入下さい。3のコース、4のクラス・車種、6の地区は右の表をご参照の上、間違いないようご記入下さい。
・タイム証明欄は必ずお店のスタッフに記入してもらうようお願いします。
※記入事項が不完全だと無効になる場合があります。
特にパスワードはネームレジストの時にしかでませんので必ず控えて下さい。
※応募期間中、何回でも応募できますが、コースはお一人、一コースに限らせて頂きます。

※応募は必ずこの専用ハガキをお使い下さい

INFORMATION

●応募のきまり●
インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ4月15日だ。
※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●47ページにて掲載されている読者体験ライター募集告知はもう読んでくれたかな？アーケードゲーム好きとして一度は夢見るゲーメストライターへの道が開けるかも知れないぞ。さぁ、君も編集部で石井ぜんじと握手!!とか！できる！かもね！

TOPICS

未来に向けて発動したイベント

EVENT

「ネットワーク・ジャングルII『デジタライランド』」開催!!

5月に開催される「ネットワーク・ジャングルII『デジタライランド』」の記者発表会が、3月2日（火）に東京都渋谷区でおこなわれた。会場には、セガAM2研の鈴木裕部長も来ていたぞ。

この「ネットワーク・ジャングルII『デジタライランド』」はインターネットをはじめとした電子網の世界を実空間に出現させ、幅広い人々にデジタルコミュニケーションを体感してもらうイベントとして開催される。具体的には各協賛企業のパビリオンとして以下のような「電子の森」が設置される。



シェンムーについても熱く語ってくれた鈴木裕部長。

●ゲームの森／（株）セガ・エンタープライゼス
最新のネットワークゲームを自由にプレイすることができる。
●通信の森／NTT移動通信網（株）
未来のネットワークモバイリングを体験できる。
●映像の森／松下電器産業（株）
デジタル放送の高品質な音質・画質を体験できる。
●教育の森／（株）ベネッセコーポレーション
ネット教育の展示・体験をおこなう。
●音楽の森／ヤマハ（株）、ローランド（株）
音楽、MIDIの表現、技術、歴史、教育について展開する。
●明日のBANK／（株）さくら銀行
パソコンや、ネットワークTV、Iモードの携帯電話を用いた最先端の金融サービスを紹介する。

NETWORK JUNGLE II「Digitaliland」
開催期間：1999年5月1日（土）～5月3日（日・祝）
開催時間：10:00～21:00
会場：東京ビッグサイト・西1、2ホール
入場料金：
●幼児-----無料
●小学生---当日800円／前売600円
●中・高・大学生
●一般
}当日1500円／前売1300円
チケット販売：1999年3月23日（火）前売開始
チケットぴあ、チケットセゾン、ampm他

この他にも多彩なステージイベントがおこなわれ、デジタルやインターネットがもたらす様々な可能性に対した試みを実際に見ることができる。まさにこれからの時代に適応したイベントと言えるんじゃないかと思う。ゴールデンウィークは、東京ビッグサイトに足を運んでみよう！下記のアドレスにアクセスしてみるのもいいかも。
http://www.networkjungle2.com

カナダの精鋭ラッパーを起用！

MUSIC

「ストリートファイターIII 3rd STRIKE」のテーマソング決定！

ゲーメスト編集部に「ストリートファイターIII 3rd STRIKE（以下ストIII 3rd）」のデモテープが届いた。3曲入りで「THIRD STRIKE」なる曲も入っている。オープニング、・キャラセレクト・エンディング曲に決まったそうだ。さっそく聴いてみると…なんとバリバリのヒップホップじゃないか！

今回ストIII 3rdのテーマソングを手掛けたのが、カナダヒップホップ界の精鋭・Infinite（インフィニット）。名前、聞いたことないなーと思ってプロフィールを読むと、95年にジュノーアワード（カナダではグラミー賞に匹敵する。日本のレコード大賞みたいなもんかな）を獲得していたり、日本でも有名なニューヨークのラッパー・LL COOL Jをサポートしていたりと、なかなかの経歴の持ち主。で、今回ストIII 3rdのテーマソングで日本初上陸するとのことだ。

さてこのテーマ曲、シングルCDなんかで発売されるのかと思いきや、その予定はないらしい。アナログ盤のみが、渋谷HARLEM（ハーレム）等のクラブに配付されているそうだ。アンダーグラウンドな雰囲気が、ストIII 3rdにぴったり合ってるよね。そんなわけで、HARLEMに行けば聴けるかも？まあ、いずれ発売されるサウンドトラックCDなんかに収録される予定らしいので、それまでがまんしよう。



これを機会にLL COOL Jでも聴いてみよう。かっこいいぞ！

CAMPAIGN

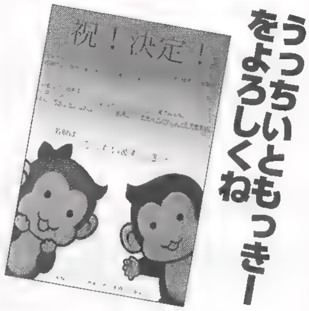
あのお猿についに名前がついたぞ
うっちい&もっきーに決定！

かねてより募集していたナムコの「てんこもりシューティング」の主役であるお猿の2人の名前が決定したぞ！

その名も「うっちい&もっきー」。ナムコのお猿といえばダンシングアイ以来、久々の登場となったわけだが、これからのナムコのタイトルにも、この名前で登場してくるのかは謎！

となりのイラストにはつづきがあるらしく、ナムコのホームページで見られるということなので、気になる人はどんどんアクセスしよう！

アドレスは、
http://www.namco.co.jp
だぞ！てんこもりシューティングの画像データが無料でダウンロードできるというからアクセスするしかないよね。



MOVIE

夏実と美幸に逮捕されたい人が急増中!?
トレカ付き前売券発売開始!!

「逮捕しちゃうぞ　theMOVIE」の公開日も4月24日（土）に決定し、「逮捕」ファンにはたまらない季節（TVでもまたオンエア決定!!）になりましたが、いかがお過ごしでしょうか？早速、前売券情報にいっちゃうぞ。

大好評だった第1弾テレカ付き前売券に引き続き第2弾の発売が決定したぞ。今回は限定トレカ付き（1パック3枚入り）で3月20日より発売される。

これは通常前売券の一般1500円、学生1200円にプラス400円で購入できるのだ。さらに、中嶋敦子描き下ろしポスター（通常前売券とは違うバージョン）も付いてくるぞ。



トレカは9種類+レアカード9種類の計18種類。「逮捕」ファン同士で集めれば、そんなに大変じゃないよね。

劇場版を見に行く前に、まずはトレカをコンプリートしておきますか。

発売劇場等など問い合わせ先
東映：03-3535-7179
HP：http://www.toei-group.co.jp/movie/

JOYPOLIS!
「名探偵コナン～湯川元専務殺人事件～」登場！

【前回までのあらすじ】新アトラクションとかで目が離せないジョイポリス。こないだ担当・まんまんも行ってきた。めちゃ楽しかったぞ！

【今回のお話】今回紹介する新アトラクションは大人気の「名探偵コナン」（原作：青山剛昌、連載：週刊少年サンデー／小学館、読売テレビ・日本テレビ系列にて毎週月曜日19:30～放映中、4月G.W.に第3弾映画「名探偵コナン世紀末の魔術師」東宝洋画系ロードショー）の世界で繰り広げられる推理アトラクション。声優もTVアニメそのままのキャスティング、ストーリーも完全オリジナルというこだわりようだ。

さらに、セガの開発部により「名探偵コナン」がCGで制作されているというのも、今回の注目ポインツだ。それから、忘れちゃいけないのが「名探偵コナン」と湯川元専務との共演。CGのコナンや湯川元専務はどんな感じなんだろう？と、興味が尽きないけど、セガの技術力ならきっと期待以上のものになっているはずだ。てなわけで時間を作って行ってみようね。真犯人を追いつめるのは、君だ！

名探偵コナン～湯川元専務殺人事件～
期間：1999年3月20日（土）オープン
実施：東京・新宿・横浜・福岡・梅田の各ジョイポリス
所要時間：約20分
料金：500円

REPORT

大槻ケンヂ氏も参戦!!
「ブラッディ・ロア2」異業種混合GAME大会開催!!

もてない漢どもには「存在意義が見当たらぬ」とその存在すら否定されかねない2月14日にデジタル・エンタテインメント・アカデミーにて「激チョコ獣化決戦」という名の「ブラッディ・ロア2」異業種混合GAME大会が行われた。

オープニングの曲でもお馴染み筋肉少女帯の大槻ケンヂ氏と「ゲームWAVE」の取材を兼ねて参加した小島可奈子さんがゲストとして出場し、会場を涌かせていたぞ。

決勝トーナメントの1回戦で、シード選手として参加した各雑誌社からの有志は、ことごとく一般参加者に敗れていった。彼らの獣魂（ようするに腕前）はみごとなものだった。なかでも、小学5年生の星野君（ロン）の獣魂は本物だった。

次々と敗れていく雑誌社の中で最後まで残った「Vジャンプ」を破った白川修司くん（マーベル）がそのまま優勝し「ブラッディ・ロア2 」世界ランキング1位の福屋獣王(ハドソン開発ディレクター）との決勝戦を行った。結果は福屋氏が勝利。やはり世界ランク1位はダテじゃなかった。その後、大槻ケンヂ氏、小島可奈子さんと福屋氏とのエキシビションマッチなど、大会は大盛況だったぞ。

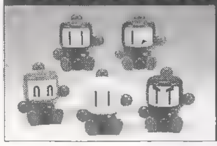


真剣にプレイする大槻氏、腕前はなかなかのものだったぞ。

HIT prize

●お詫びと訂正●3月30日号ゲーメスト「春のプライズ大作戦」におきまして、記事内容に誤りがありました。この場を持って訂正するとともに、ご迷惑をおかけした関係者各位に深くお詫び申し上げます。
誤「ユーピス」…正「ユウピス」誤「1台で4人まで遊べて～」…正「1台で6人まで遊べて～」
誤「少し古めの機種だが、～」…正「長期に渡って現役で活躍している、～」（すべて93ページ）

ボンバーマン てのりサウンドマスコット

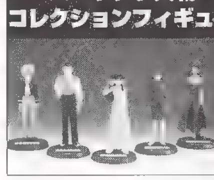


●4月登場予定
●全5種類
●UFOキャッチャー対応

手のひらに乗せると決めゼリフを叫ぶ…らしい。どういう仕組みなのか謎は多いが、プライズグッズもハイテクになったさなあ、と思わせるブツだ。全高は約8cmと、手のひらでの収まりもよさそうだ。手のひらに乗せたときに放つ決めゼリフは…「勝負だ！」あともう一個は内緒。自分でゲットした時のお楽しみってことで。

ちなみにカラーリングは緑、青、白、赤、黒と5色揃っている。全部揃えたら、なんとも賑やかになりそうだね。

サクラ大戦2 コレクションフィギュアVol.3



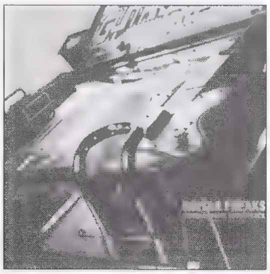
●3月登場
●全5種類
●コンビニキャッチャー

ゲームセンターでお馴染みの「サクラ大戦2」コレクションフィギュアシリーズの第3弾が発売されたぞ。

気になるキャラクターは初登場の大神一郎と藤枝かえで、そして、2回目の登場となるさくら、織姫、レニの計5人。さくら、織姫、レニの3人は今回は私服バージョンとなっているぞ。

さて今回は、セガさんのご厚意により「ボンバーマンてのりサウンドマスコット」「サクラ大戦2コレクションフィギュアVol.3」を、各1名様にプレゼントするぞ！欲しいほうを書いて「インフォメ セガ」係まで送ってね!!たくさんの応募待ってるぜ!!

GUITAR FREAKS
オリジナルゲームサウンドトラック

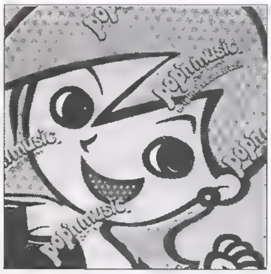


サウンドシミュレーションゲームの大ヒットで注目されるコナミが、今度はギターものを登場させた!そのゲームのサントラが早くも登場する!そのCDの内容は、ゲームで流れるVGMが全部収録されている上になんとアレンジバージョンも収録されている!その曲数は全部で24だ!

CD : KICA-7955
価格 : ¥2,243（税込）
コナミ/キングレコード

3/18 発売

pop'n music
オリジナルサウンドトラック



アーケード版でも大人気!そしてコンシューマ版でも人気を得ているコナミのサウンドシミュレーションゲームシリーズの1つ、「ポップンミュージック」のオリジナルサントラが発売されるぞ!ゲームで流れるVGMを全部収録している上に、ボーナストラックとしてもう1曲収録しているぞ!

CD : KICA-7954
価格 : ¥1,835（税込）
コナミ/キングレコード

3/26 発売

電車で電車でGO!GO!GO!2000
LOVE特急こまち

今号のおすすめ



あの「電車でGO!2」のプレイステーション版のTVCMで話題となったあの曲がなんとニューバージョンになる上にさらにZUNTATA RECORDSとして初となるシングルCDを発売することとなった!この中には「2」用に書き下ろした「LOVE特急こまち」、そしてカラオケも収録されているぞ!

CD : ZTTD-0001
価格 : ¥1,050（税込）
ZUNTATA RECORDS

3/20 発売

サイキックフォース2012
アレンジサウンドトラックス



ドリームキャスト版のサイキックフォース2012のVGMアレンジバージョンが発売されたぞ!作曲者のDr.HAGGY、Mar.、Yack.、TAMAYOらZUNTATAのメンバー7人がアレンジを担当!その完成度は誰もが認めるところだろう!（3月5日発売から変更されての発売です）

CD : ZTTL-0037
価格 : ¥2,550（税込）
ZUNTATA RECORDS

3/10 発売

餓狼伝説-WILD AMBITION-
サイトロンオリジナルサウンドトラックス



1月末に発売され、SNK格闘ゲームファンを熱狂させている餓狼伝説の最新作のCDが発売される!NEO GEO HYPER 64で繰り広げられるその世界観をこの1枚に収録!オリジナルのVGMからゲームに登場するキャラクターボイス、そしてS.E.まで中身は盛りだくさんだ!

CD : PCCB-00364
価格 : ¥1,890（税込）
ポニーキャニオン

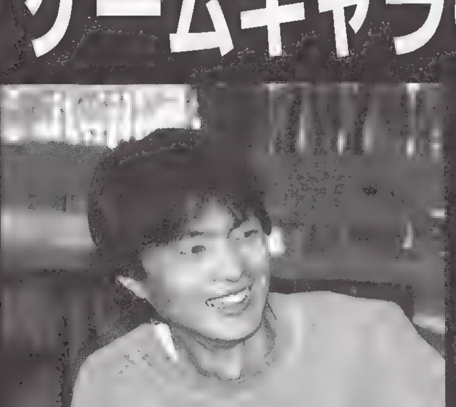
3/17 発売

ゲームキャラの限界に挑んだアクション！

デドアラ2 開発者インタビュー

聞き手
アディオスToshi
善之字元帥
ゆさ

DEAD OR ALIVE 2



板垣 伴信 氏
テクモ株式会社 商品開発部プロデューサー 課長。「デドアラシリーズ」の素材のアセンブル・クオリティコントロールを担当。

ショー映像から新システムを探る

ゲーメスト（以下・ゲ）■とりあえずAOUの最後の号外はご覧になりましたか？映像出展部門1位という結果でしたが…。

テクモ・板垣（以下、板）■ええ、もう最高の栄誉なので嬉しく思っています。

ゲ■ショーの最後の2時間くらいで新キャラの入った映像が流れましたよね。あの金髪の女性の設定…。例えば国籍ですとか、主軸になるような流儀（格闘スタイル）とか、そういったものは決まっているんですか？

板■次の新キャラということは間違いないです。で、設定とかの公開はもうちょっと…。やっと顔とかのピンナップが撮れる状態になったんで、まずはそれからを出していこうと思っています。

　格闘スタイルのほうは…。例えば投げ屋は投げ技がいっぱいあって打撃が弱いとかではなく、今は全体的に広げてその中で魅力的な技をたくさん持っているとか、そういうところでキャラを作っていこうとプラプラのころから考えています。

　そういう意味で、投げ屋じゃなくても連続投げを装備したり…。ちょっと昔は対下段投げって、投げ屋の特典だったじゃないですか。でも今は全キャラ付いているのが普通ですよね？そんな感じで、今は全キャラ他のゲームで言うところの「バランス型」程度の技は持っているんですよ。その上にさらに、キャラごとの得意技を持ってくるようにしようと思っているんです。

ゲ■あと、流れているムービーでインパクトがあったのが、例えばビルや滝から突き落として追撃したり、窓ガラスを割ったりと、アクション性の高い行動が目立ったんですが、今回、演出面ではそういった「見せる」部分を重視しているんですか？

板■アレの話の発端はリングアウトなんですよ。「リングアウトって面白くないよね」ていう話になって…。

　米国のプレイヤーとかリングアウトを嫌うとかいう噂がありますけど、それはリングアウト自体が嫌いっていうんじゃなくて、落ち方に納得できないんじゃないかと。そこで、ああいう落ち方を考えてみました。

ゲ■そういったものは、ただの演出として終わらずにゲーム（システム）に組み込んだりする予定はあるんですか？

板■もちろん、そうしたいです。とりあえず、上に上がっていくということはないですよね（笑）。NAOMIってすごくいい基板で、同時に複数の世界を持てるんで、その点をうまく利用して展開していきたいですね。

ゲ■やっぱり上から追撃するとき専用の技とかも入ったりするんですか？

板■そうですね。ジャン・リーが上から跳び降りてきたでしょ？俺は「あのままエンター・ザ・ドラゴン（独特のダウン攻撃）に移行してくれ」といったんですけど（笑）。夢は広がるんですが、本当に必要なものは何かっていうのが難しいですよね。「2」のテーマとして「洗練しなきゃいけない」というのがあって、デドアラのエッセンスの部分を抽出して、デドアラたる所以を強調していきたいんです。

　アナログ感であるとか、ファジーな感じとか、あるいは知識とかそういうものよりもまず「読み」が報われることが一番大事だと思うんで、そこは継承しつつ、パッとやってある程度楽しめる、というゲームにしたいというのが一番にあります。

　だから滝壺から跳び降りるときに複数の選択肢が、デドアラ流に「生落ち」「掴み落ち」「追撃落ち」とか言ってると大変なことになっちゃうんで、そういう意味では見て楽しい演出として欲しいところもしっかりと入れておきたいんです。もちろん頭脳を使う読み合いの部分も十分ありますから…。その点を踏まえて今のばしていってます。

ゲ■工場のようなステージも何か特殊なギミックが仕掛けられていたようですが…。

板■「デドアラはデンジャーゾーンのあるものだ」ということになっているんですけど。根本的にそれって何なんだ？というところをずっと考えていて…。あれは垂直の壁に炸薬が仕掛けてあるステージなんです。

ゲ■デンジャーゾーンという概念を生かして、なおかつそれを超えたフィールドを作り上げようというわけですね？

板■そうです。デンジャーゾーンにしても今回は納得感のあるものにしたいなと。今まで「ここは地雷原なんだ」と僕が言い張ってやってたんですけど（笑）。モデル2のときは演出的にある程度成功していたと思うんですが、やっぱりローパワーのマシンでずっとやってきて、その辺がないがしろになっていたんで…。

DEAD OR ALIVE 2

ゲ■あと、映像にはゲーム中の「キャラクター交代」みたいなものがあったんですけど、プラプラにあったチームバトル形式に近いものですか？

板■アディオス君に「あんまりウケなかったですね」と言われてしまったチームバトルなんですけど（笑）、あれを進化させた形にしようと思ってやっています。

ゲ■そのモードは、プレイしているときにセレクタブル（プレイヤーが任意で交代）な形で行おうとしているわけですか？

板■そうです。

ゲ■体力ゲージはそのままで交代するシステムにする予定ですか？

板■まだ、その辺は調整中で毎日グルグル変わっていっています。登場させるアクションの属性問題もありますしね。

ゲ■交代はいつでもできるんですか？

板■いつでも交代できるようにしてしまうと、それの繰り返しが予想されるのでそうはしないです。実は現状でも相手をダウンさせないと交代できないようになっています。まだロジックの領域をでないんですけど、交代したいと思うのは自分が攻め込まれているときだと思うんですよね？だけど、それをそのまんまルールに入れてしまうと不幸なことになるんじゃないかなと。何にしても押してからゲームとして面白くならない、というのが今の考えです。

ゲ■ムービーでハヤブサが横移動してたんですけど、あれは演出の一環ですか？

板■してましたね（笑）。一応、全部システムです。例えばデンジャーゾーン、もしくはそれの進化したものが組み込まれたときに、ポジショニングができないと闘えないんですよね。今度はかなり危険でいろんなシュチュエーションを用意しているんで。

ゲ■では能動的に軸をずらした攻撃ができるようになるんですか？

板■そうです。

キャラ数はどこまで増える？

ゲ■出展された映像には映っていないキャラクターは、今どういう風に変わっていっているんですか？

板■今、開発中です。全然分からないです。まだ工場からロールアウトしてこないんで…。

ゲ■予定人数のほうは…。

板■う〜ん、それも分かんないですね。もう、だいぶ作っていますよ。新しいヤツとかも…。全部合わせて、3Dとしては多めに作っています。2Dはまた感覚違うと思いますから。

でも、日本のユーザーさんとはまた違う海外の方とか、オペレーターさんはキャラの数をもっともっと増やしてくれという要望が多いです。それって、デドアラ1系の開発の過程の中では応えられなかったんで…。

ゲ■誰それのコンパチというのではなく、全く新しいキャラクターをですか？

板■そうです、はい。今は新キャラの「技の組み立てをしてもらうための」データの組み立てをやってるんですけど、その日その日のデータで、皆の意見を聞きながら遊んでいます。彼女（映像に登場した金髪の新キャラ）のデビューのバトルも組んであったんですけど、要は何屋になってデビューしてもらうのか？今現状は打撃が強くて打撃屋っていう先行のイメージを登場のときにやっちゃうと「今度のヤツは打撃屋だ！」ってなっちゃうんで、もうちょっと練りこんでから公開していきます。

ゲ■映像の中でかすみが泡に包まれているシーンとか、かなり印象に残っているんですが、新キャラ、そしてライドウもそういったところに絡んだりしてくるんですよね？

板■新キャラはもちろんそうです。ただライドウはノーコメントですね。一応、いるんですよ。

デドアラって結構いろんなマシンで出してきたじゃないですか。常に1個前のヤツが全員データで引っ越してくるんで、TPS基板用（プラプラ）のデータで全キャラ動いていて、ライドウもバイマンもいますし…。でも最終的にはどうなるか分からないですね。

設定に関しては、一応プラプラのエンディングで伏線はお伝えしましたが「訳わかんない」という苦情もたくさんきました（笑）。

ゲ■では最後に発売を楽しみにしている読者に一言お願いします。

板■今、ゲームセンターにいて遊んで下さっている方たちのために、今は作っています。新しくユーザーを増やしていくという大それたこと言う前に、今格闘ゲームをやってくれているお客さんに、最高のゲームをお出しするのが我々の仕事だと思っています。

とは言え「デッドオアアライブ」というタイトルがお客さんを選んでしまっているところがあったんで、この機会にとにかく見た目にカッコイイものを作って、どんなお客さんも喜ばせていきたいです。完成した暁には是非プレイしていただきたいですね。

ゲ■本日はどうもありがとうございました。

テクモが提示するカッコイイとはなにか？それはゲームというジャンルに縛られながらも、映画のワンシーンを見るような格闘アクションそのものであり、我々は傍観者ではなくそれを自分の手で再現できるのだ！



演出

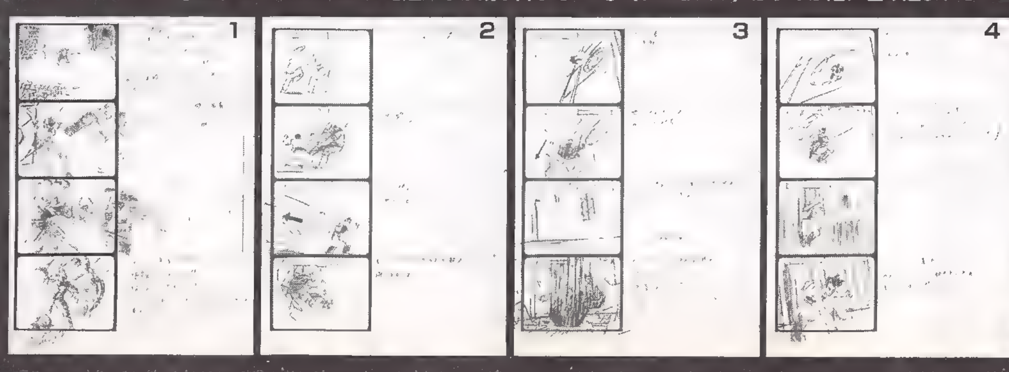


●ジャン・リーがバースを追いかけ跳び降りる!!



●（サービス？）かすみが泡に包み込まれる

ムービー絵コンテ



Column Courtyard コラムの中庭

西谷亮のAKIRAがんばる!

連載15回

AOU'99 アミューズメントエキスポで感じたこと

おはようございます。西谷です。

いやー、最近グラIVにハマルハマル。やっとこさ高速スクロール面までいけるようになりました。グラディウスシリーズを1周をクリアするのは、私に課せられた人生のカルマ（業）なのです。はやくクリアせねば…。

さて、私のライフワークの一つに、アーケードのショーに必ず参加し、資料をまとめ、いつの日か学会で発表するというのがあります（←どこの？なんのだ？）。

で、例によって今回もAOUショーに行ってきたのですが、行った方はわかってもらえると思いますが、なんか寂しげなしょんぼりした感じのショーでしたね。もちろんAOUのショーなので派手な飾り付けがなかった（編注：レギュレーション上できないのです）というのもあります。でも、人もそんなに多くなかったし、何よりゲームの数が少なかったですね。

中でも基板物のゲームがやたらと少ない！

いつぞや書きましたが、アーケードが変革を求められてきている時なのかも知れませんね。

今や基板物のゲームは家庭用との差別化がしにくい時代になってきています。今後この傾向は進んでいくと思われるので、ますます基板物は少なくなっていき、大型・筐体物に移っていくのではないでしょうか。

でも、考えてみれば、昔々のゲームセンターは基板物ってあんまりなかったんですよね。どちらかというと元々筐体物ばっかり並べてあったゲームセンターの中に「基板物」という一ジャンルが定着してきたという感じですね。

もう今は「基板物」というジャンル自体が衰退してきたのでしょうか？

話は全然変わって続編のゲームについて考えてみたいと思います。なんか「続編」というと、いい印象もまぁありますが、二番煎じみたいな悪い印象も持っているような気がします。でもそんなことばかり言ってちゃダメです。ポジティブ思考でいきましょう！

そう、「タイトルの育成」です。

新しいゲームを作るというのももちろん大変なことですが、それ以上にまったく新しいゲームが市場に受け入れられるか、というのが非常に大きな課題になります。

人間どうしても新しい物には消極的で、実際にいいゲームでも新タイトルには取っつきが悪く、それだけで埋もれてしまうこともあります。

ところがこれが続編になると、人気が出てくる場合があります。もちろん前作がダメなら無理ですが、ここで重要なのは「いかにタイトルを育成していくか」です。

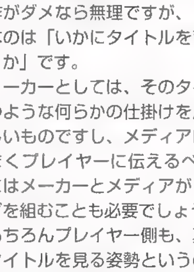
メーカーとしては、そのタイトルが育つような何らかの仕掛けを用意して欲しいものですし、メディアはそれをうまくプレイヤーに伝えるべきです。時にはメーカーとメディアがうまくタッグを組むことも必要でしょう。

もちろんプレイヤー側も、真剣にそのタイトルを見る姿勢というのも必要です。

前置きが長くなりましたが、今回のショーでは、ストIII、デッドオアアライブ2（映像出展ではありますが）などが、「ああ、タイトルを育成しようとしているんだなぁ」という良い印象を受け取りました。

「いいゲームなのに誰もプレイしてくれない」、「続編物なのに売れない」、「プレイヤーは喜んでいるがインカムが入らない」などよく聞く話ですが、今回はメーカー側の人として、いろいろと反省点を感じることがありました。

西谷 亮（にしたにあきら）



プロフィール
株式会社アリカ代表取締役。
長年勤めてきた(株)カプコンを'95年に退社。独立して(株)アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。

内藤寛のGO!GO! Randians

歌って踊れる世界最速の天才プログラマー

連載15回

今回は、パソコンの話をば少々。
思えば昔、僕が初めてパソコンなるものをいじり出したのが中学生で、当時NECからPC6001（通称パピコン）が発売されました。

当時で10万を切る破格の安さと、ナント御家庭でゲームセンター並のTVゲームが出来ちゃうという、現在は当たり前ですが当時としては画期的なスグレモノで、めんたま飛び出すくらい興奮しました。

親だまくらかして、即購入！！

マジで死ぬほどゲーム三昧！！

しかし当時のソフトは、クソゲーの宝庫状態！すぐにやり尽くしちゃって、「やるゲームがなければ、自分で作るしかない」…というわけで、はからずもこの時からゲームプログラマーとしての人生を歩みだしたと言えるでしょう。

今思えば、現在のようにゲームやマシンが良質で豊富だったら、僕はプログラマーになってなかったでしょうね。

あれからNECのPCシリーズやUNIXを経て、現在使っているパソコンは自作のAT互換機です。皆さんもご存知の通り、最近のパソコン、特にAT互換機は自分でパーツを買ってきて好みの性能のコンピュータを組み上げることができます。価格、性能ともに、パーツを販売しているメーカーごとに競争になっているので、ドンドン安く、そして高性能になり、今ではパピコン一式を買う値段でAT互換機の最新鋭機種が手に入るほどになりました。現在ウチの会社では主にこのAT互換機がゲームの開発に活躍しております。

価格破壊という言葉を最近よく耳にしますが、パソコンの価格というのはまさに破壊的に価格が下がります。他の家電製品などにもその傾向はあるんですが、秋葉原辺りの価格を見ると一週間単位、すごい時は一日単位で値下がりすることも珍しくありません。例えば3年前に買った、当時は一式40万円したペンティアム90Mhzを搭載したパソコンも、今はボロっちすぎてもう売ってません。売ってたとしても中古屋さんとかで3万円くらいじゃないでしょうか。

まあ、価格が下がることは使うほうにとっては歓迎すべきことですが、なんとも複雑な気持ちの方も多いだろうと思います。
とはいえ、それじゃいつ買いどきかと迷ってても、こんなこと考えてたらパソコンは永遠に買えないでしょう。

なんせ、性能アップと価格ダウンはエンドレスですから。この調子で行けば、今に最新鋭のパソコン買ってお金が貰えるんじゃないかと…。まぁ欲しいと思った時が、買い時ってトコでしょうか。

ちなみに僕が自宅で使っているのはペンティアム120Mhz。
やはり3年ほど前に買ったマシンで、チョットのんびりさんですけど、増設もしてあるので立派に現役。インターネットもバッチリOK。能率を求める会社の開発マシンならともかく、プライベートに使うなら今のところコレで十分ですね。愛着もあるしね。ところで、PCのスケルトンのケースって何処かで売ってないかな？

<寛ちゃんのラジオ情報>

「TV Game Radions RJ」

各放送局毎週日曜日オンエア

21：30〜22：00（東海ラジオ）
21：00〜21：30（OBC）
26：00〜26：30（KBC）
25：30〜26：00（STV）

●春からラジオ番組の時間帯が変わるカモ？来号をチェックだ！

内藤 寛（ないとう かん）
株式会社クライマックス代表取締役。ドラゴンクエストIIIのプログラマーとして有名。現在、新作の制作に多忙な日々を送っている。大のクルマ好きである。あとニンニク好き。

Column:04 オッキーのゲーセンに行こう！ 其の15

置鮎龍太郎（おきあゆ　りょうたろう）
声優。美形から三枚目ギャグキャラクターまで幅広い演技で多くの女性ファンをGET中。当コーナーにもサポーター有。

さあてっ！「行ってきました、AOU1999アミューズメントエキスポ！人が多くてビックリしたけど楽しかったよ!!」な〜んて、報告できるはずだったのに。諸事情により行けなかった。バカァーーーー!!せっかく編集さんから招待状もらってたのに。ゲームショウにもお呼びがかからない身としては、こんな機会でもないとAOUみたいなお祭りらしきものに参加することなんて、まずないんだよなぁ。ホントに惜しいことした…。

新作で実際にプレイしたい物もいくつかあったし、悔やみ切れぬ！人に聞いた話によると、「DDR2ndMIX」に結構な人だかりができてたとか。都内にも出回ってるところがあるけど、いまだに「2nd」はプレイしてないな。前作にあれだけハマってたけど、結局レベル的にはたいしたことないまま終わっちゃったし…。普及率が上がれば、自然に足が向いてしまうであろう（笑）。そして、もう一つ!!ちょっと興味をひかれてたのが、またまたコナミの音ゲー「ギターフリークス」だ。こいつにも人が群れていたらしいが、なぁ〜んと！新宿にて発見。素晴らしい。

最初に筐体を見たときはちょっと呆れたけど（失礼）。だって、ギターがささってるんだよ！2本も!!ギターが2本だよ（笑）。

でも、「ビートマニア」、「ポップンミュージック」、「DDR」と、続々『傑作音ゲー』を出されると、やっぱ期待せざるを得ないな。まずは見学（またかよっ！）。まぁまぁ。しかし、このゲーム、かなり入り込まないとプレイできないんじゃないか？かなり照れる…。しかも難しい。左手と右手のタイミングが、なかなかうまくいかないんだよな…。「ビートマニア」のターンテーブルのかわりじゃないけど、ギターを起こす（立てる？）アクションがあるんだよ。何かそれがおかしい、っていうか楽しい。ハマればかっこいいに違いない、きっと。あとは、そうそう「パワーストーン」。CMでよく見るし、映像も綺麗だからプレイ!!不思議な操作感覚だな？脇のキャラクターが妙にデフォルメされててかわいい。女の子もとっつきやすいかもよ？それにしても、わぁぁ、バタバタ紹介してたらスペースが…。

そして、ここで重大ニュース。このコラム、次回で終了の運びとなりました。皆々様には大変お世話になりました。さあて、ネタ、ネタ…何かまた探さないとヤバイな。というわけで、待て！次号!!

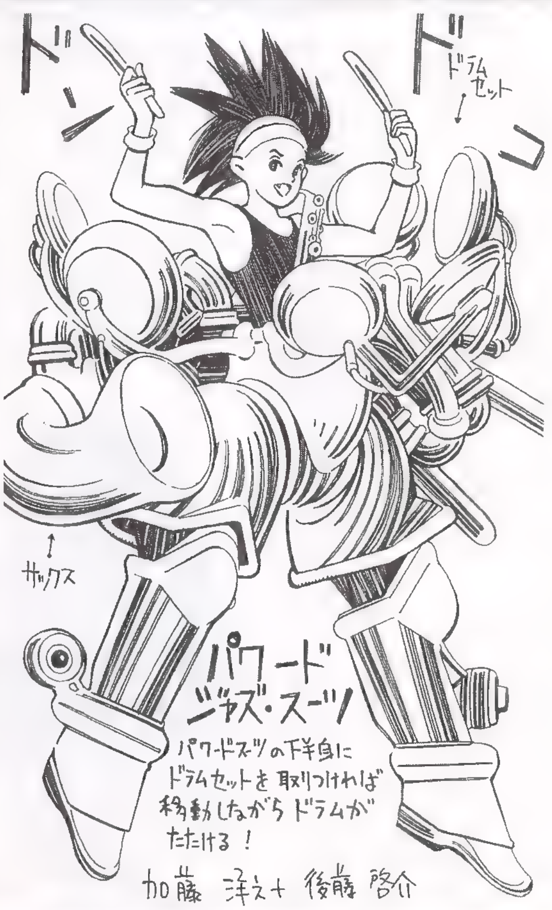


カット：奥谷かひろ

Column & Illustration 連載第15回 庄司と加藤＆後藤のあたま☀てらぴ〜

加藤洋之＆後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。



どうでもいいけど、なんかシド・ミードデザインの新ガンダムが『ストリートファイターIII』のダッドリーに見えてしょうがない庄司卓だ（特にあのヒゲ）。

さてさて、そんな『ストリートファイターIII』のニュータイトルも出展されるAOUショーに行ってきたぞ。ゲーメスト編集部の皆さん、ご招待ありがとうございましたm(__)m。まぁ話の枕に使ってしまった以上、ここはやはり『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』からいってみよう。しかしふと思ったのだが「3rd STRIKE」では、野球だったら三振ではないか。いいのか、カプコン？(^^;

それはともかく、今回は晴れて春麗復活。以前のイベントで流れたビデオで、ちらりと春麗らしきキャラが映っていたものがあったけど、その時は「いや、もしかしたら春麗の歳の離れた妹で、名前を秋麗といって当年取って17歳かも知れない。いや、そうに決まった。そういうことにしておこう!!」とかとも思ったのですが、本当にご本人のようですねぇ(^^;。年令設定はいくつなんでしょう。

それに加えて色々と新キャラも登場していましたなぁ。しかし中には人間やめているような人々も結構いるようで。なんかあんまり素手で殴りたくないような……。しかし何といっても一番の疑問はこれだ……！

「今回の主人公って誰？」

そういえば「2nd INPACT」の主人公もアレックスだったのだろうか？しかしまぁそれはさておき、カプコンブースで上映されていたビデオを見ていてびっくり仰天(°O°)！

『ストライダー飛竜』復活！＼(^o^)／飛竜がポリゴンのフィールドを駆ける、翔ぶ、転がる（推定）。発売はまだ先のようにですが、アクションゲーム本格復活の狼煙になって欲しいものです。

そのほかで印象に残ったのは、やはり『デッドオアアライブ2』。基板出力とはいえまだ遊べるバージョンではなかったのですが、いやぁもう凄くて泣きそう(T^T)／。現時点における3D格闘の頂点といっても過言ではありません。滝から落ちてもリングアウトにならず、そのままフィールドを変えてバトル続行。それにどうやら今回はタッグマッチモードもあるようです。しかし贅沢かも知れませんが、こうなると合体必殺技も欲しいですね。とにかく恐るべしテクモ、恐るべしNAOMIといった感じです。

他には相変わらず音楽ゲームが全盛でしたな。『ビートマニア』と『DDR』の合体バージョンも登場したし、最近はパーカッションにギターまで出てきて。これであとベースとヴォーカルが揃えばフルバンド……。ってヴォーカルはカラオケって言わんか＞自分(^^;。

でも個人的に一番引かれたのは、タイトルは失念したけどナムコから出展されていた昔のエレメカにあった潜水艦ゲームのリメイク。いやぁ、なかなかいい味を出していたのだ。これが(^^)。

連載第5回目

三國満のARCADE心中

1P 00　HIGH SCORE 10000　2P 00
STAGE:05

MISSION 05：AOUショールポ

先日行われたAOUショー、久々に2日間とも行きました。内容は大方の予想通り、各メーカーからさまざまな音ゲーが出展され、あちこちからノリノリな音楽が聞こえてきました。ブーム火付け役のコナミでは、ギターにドラムと、ライブハウス張りの勢いを感じさせました。中でも音ゲー同士でリンクしてプレイできるのはさすがです。これでベースとボーカルも作ったら完璧ですね。

全ブースを廻って…

今回は格闘ゲームが少なくなり、その代わり他のジャンルのゲームをたくさん見ることができたので、いつものショーよりは見応えがあったかなと思います。

とりわけ、全般的に音ゲーファンにはたまらないショーだったのではないでしょうかDDRぐらいなものですが、しばらくは続くであろうこのブームに置いていかれないようにと思ってます。変わったシステムの音ゲーが欲しいところですが、現在のところ、決まったターゲットにタイミングを合わせるタイプが、一番わかりやすいし、一般にも受けるようです。

意外に頑張っていると思ったジャンルが麻雀でした。今や美少女系のグラフィックが全盛ですが、通信プレイはできるわ、24KHzで映してるわで、家庭用にはない提示の仕方で、まだまだ楽しませてくれそうな感じです。昔は某アイドルにそっくりなキャラが出てくる麻雀もありましたが、今なら絶対に出せないでしょうね。今のハード性能で作ったらそのままになってしまいますからね（笑）。

ゲーム以外にも、見どころが

毎回ショー会場へ行くと、欠かさず行うことが2つあります。

まずは、各メーカーのカタログの回収。ゲームのカタログ・チラシ等は、資料的価値も高いですし、自分みたいな収集家には、たまらないコレクターズアイテムとなるんです。

もう1つは、筐体に使われているレバーやボタンを専門に販売しているブースです。

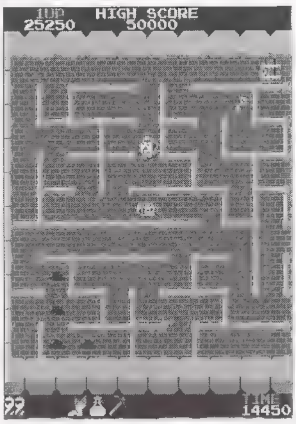
品揃えも豊富で、クリアなレバーボール（某パソコンみたいにカラフル）や、JVS対応3.3V電源、ビートマニアの押すと光る長方形のボタンまで、本当に幅広く扱っているんです。どんな構造になっているのか普段では見ることのできないものですので、実際に手にとって確かめられる絶好の機会となるわけです。

シューティングに使われるシンクロ連射回路なども、自分で作れないオペレーターのために売っていたりもします。ですからオペレーターの皆さんも、ゲームばかり見ずに、こういったインカムにつながるアイテムを使用して、筐体をパワーアップしましょう。

私の気になるタイトル

個人的には「全日本プロレス2」「ストライダー飛竜（仮）」「ストⅢ3rd」の3つで、オペレーター視点でみると「ストⅢ3rd」「スーパーリアル麻雀VS」「バトルバクレイド」あたりに期待といったところでしょうか。音ゲーのなかでは「ギターフリークス」が面白いと感じました。春からの新作ラッシュが非常に楽しみです。

●お気に入りのレゲーを紹介するコーナー
今回の動作チェック！
「ドルアーガの塔」
1984年　ナムコ



ナムコゲームのなかでも熱狂的ファンが多いこのゲーム。この時代としては、グラフィック・サウンド・キャラクターなど、すべてにおいてナムコが抜き出ていた。翌年にはファミコン版にも移植され、大ヒットとなっている。



三國　満（みくに　みつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋・ゲームセンターに勤めてきたノウハウをフルに生かせる場所を求めてさすらう。趣味としてビデオゲームに関することを昔から製作しているが、今のペースだと何百年かかるかわからない。ガツンとやりたいのだが時間がない。

連載第5回目

SEGA™ 名越稔洋のアナログスポット

約束通り、スパイクアウトというゲームについてのお話です。開発当初、俺としてはこのゲームを制作するにあたって2つのテーマを目指しました。

1つは新しいプレイスキルの提案です。

3DCGハードが普及し、バーチャファイターシリーズがヒットしたことで、「プレイヤーたちは3D対戦格闘ゲームの楽しさ」を覚えてくれました。さらにそれと同時に俺は「プレイヤーたちは3Dでキャラクターを操ること自体の楽しさ」を理解してくれたと感じました。

そうした土壌の中であえて「3Dでキャラクターを操ること自体の楽しさ」を純粋に追求するゲーム、アクションゲームをつくってみたくなりました。アクションという素材で「3Dでキャラクターを操ること自体の楽しさ」の幅を広げ新しいスキルの可能性を提案する、ということです。

2つめに新しいプレイスタイルの提案です。

対戦格闘ゲームは確かに対戦という行為の面白さをしっかりと根付かせてくれました。しかしながら恐ろしい勢いで対戦格闘ゲームがゲームセンターに増えていく様を日々眺めていて、非常な不安に駆り立てられるようになりました。月並みな言い方ですが「これでいいんだろうか？」という気持ちばかりが日増しに強くなる一方でした。業界自体もどちらかと言えば「今は仕方がないんじゃないかな？」という消極的な声が多く、なんとも煮えきらない気持ちで毎日を送っていました。が、ある日遂に自分の中で「誰もが考えてみたが、誰も作れなかった、もしくはつくらなかったようなゲーム」をリリースして、本当にだめなのか試してみたい、という結論が出ました。そこで考えたのは、まず「対戦しない」ということ。競う相手はプレイヤー同士ではなく、純粋にゲームと戦い、競う、ということを決め、そして「協力型」というプレイスタイルの提案にたどり着きました。

元々、対戦ゲーム一色の状況に対する反骨精神が少なからずあったわけで、「非対戦型」という信念にはスタッフ一同も異常にこだわってくれました。時として、俺以上に。俺自身が「やっぱ対戦じゃないとだめなのかも…」なんてボツリと言ったりしたら「そんなことないですよ！」と怒られた時もあったもんなぁ。今思えばありがたい。

逆に言えば、最初から「協力」というテーマを決めたのではなく、対戦しないということを全員で追求した結果が「協力」というテーマを生み出した訳です。でも振り返ってみたら、まさに「誰もが考えてみたが、誰も作れなかった、もしくはつくらなかったようなゲーム」というにふさわしいゲームになったのではないか？という満足で誇らしい気持ちは持っています。無理をしてくれたスタッフの皆さん、本当にお疲れさまでした。

大げさですが、新しいことをする、ということにチャレンジすることで得た財産は計り知れないものがあります。そして、この経験とリソースは必ず次の大きな花を開かせてくれるでしょう。

PS.この文章を書いている最中、たまたま3月30日号のゲーメストに掲載されていたぜんじさんの編集後記を読んでいました。家庭用の持っているゲーム性を持ちながらアーケードとして楽しめる内容のゲームの投入も必要ではないか？という発言には俺も大賛成です。これからも可能性のあるものにはどんどんチャレンジするつもりですし、期待していて下さい。



名越稔洋（なごしとしひろ）
株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。
デイトナUSAを筆頭にスカッドレース、スパイクアウトなどをプロデュースしてきた。

連載第5回目

キャサ夫のどんな感じ?

The Arcade Gamer

■ザ・最終回

というわけで、キャサ夫のどんな感じ?も今回で最終回となってしまいました。VFネタなどで、細く長く連載していたこのコーナーも、振り返れば約5年弱連載されていたことに…。つくづく時代って流れてるんだなぁ、と感じました。

まずは長い間読んでくれた読者のみなさんに一言、ありがとう。そして、お世話になった身近なみなさんも、ありがとうございました。でも、何回か終わるような雰囲気もただよわせていたし、たいした影響はないかも…。ややさみしげな気持ち。

■ハイスコアラーは噂好き!?(短所)

この低迷気味というか、某雑誌のほうでも遂に終了してしまったハイスコアの世界に、スコアラーを活性化させる材料となるゲームが発売した。それがシリーズ物となるグラディウスⅣ。

一時ゲームから離れていたスコアラーも、このゲームの発売でカムバックしていると聞く。まあ、面白いシューティングゲームが発売された場合の話では珍しくはないことだが。ただ、これでまたいろんな噂が飛び交うことになった。もちろん、グラⅣで遊んでる俺もそれに巻き込まれることに…。

なんで、スコアラーってちょっとした噂をあたかも自分が見たかのうように話す人が多いんだろうか?グラⅣに限ったことでもないけど、最近の話題だとグラⅣだから、有名なスコアラーの噂を結構耳にする。

関東では、グラⅡのころからずっと活躍している内藤氏、シューティング業界だと、やはり彼の噂が一瞬のうちに広がった。グラディウスというシリーズは、Ⅲを除いて最終的には1000万+αを達成させることがスコアラーの目的。しかし、達成されるまでは、周回数(面数)でスコア集計される。

俺もやってるからには全一を狙っているわけだが、日々聞かされた内藤氏の噂は、ひどいもの。俺が3—5で行き詰まっているときに内藤氏は3—4。「ひょっとして俺ってイケてる?」と思っていたら、次の日に内藤氏が3—5という噂が…。そしてさらに次の日に3—6…。毎日1面ずつ更新される内藤氏の噂は「もう4周目いってるんだって!」というふうに。しかし、4周目の面数は謎だったし、誰もプレイを見たわけでもなかった。俺も鵜呑みにしているわけではないが、「内藤ってやっぱり凄いんだな」と一瞬思ってしまったほどである。

そして数日後、実際に内藤氏が某ゲーセンに現れ、3—7までいった。が、聞いてみると、それは自己ベスト。どうやら本人もその噂を困っていたらしいとか。何が言いたいってわけでもないけど、そういう噂で人間関係や信用が問題になるのは当たり前。噂をされた本人も迷惑だし、噂を鵜呑みにして喋った人も損をすることに。俺はこれがスコアラーの悪いとこだと思います。

●キャサ夫(きゃさお)
●VFエターナルバトル
アーケード部門バーチャファイター2優勝者
●VF3マキシマムバトル
オーバー20優勝者
ドライブからシューティングまで、生粋のハイスコアラーとしても有名。ハイスコア集計最終スコア取得ゲームは、アウトラン、スーパーハングオン、東亜プランSTG(1000万+α)、ワールドヒーローズ2(ジャンヌ、ドラゴン)と多岐に渡る。



ARIKA ARIKA AR
こんなんARIKA
第一回目の巻
第3部 エジプト変
小林真文
ベビーベッドはせまあぁあい!!!
だぜ
ゲーメスト読者の皆さま又お会いしましたね
何やってんだか… やれやれだぜ
無事ブリード成功致しました…
私には『悪霊』がとりついている――
そいつの名は
三原!!!
アリカの副社長にして開発業務えーと何だっけ忘れたこの肩書きの長い偉いヒト――
このネタのためだと称して何をしてくるかわからない男から これと腹の子を守るべく さっさとアリカ広告のマンガを終らせ 初〇モンジェットに乗り 故郷北海道へと里帰り出産を決めこんだ私
鮭の一生
逃げるんだよオオオーーーッ
でこの時期ホルモンの関係で忘れっぽいらしいが
はっ!? あたし何か辛いことありましたっけね
赤子出すだけ出したら(?)何かさっぱりしちゃった私
ついうっかり三原の人に電話しちったのよ
ごあいさちゅ!!
バカ
第三部やらへんか?
第三部と言えばエジプト
へ…
プ
あ…危いところだったァア〜〜!!!
あたしゃ『フレーズ』に弱い!!! そのうえ大のマンガちゃんだッ!!!
びっとりちて頭のびちったよおおお…
ここで電波が途切れなければ危うくひきうけてしまうところだった――ッッ!!!



でもエジプトなんか行くもんかー



⚠ご注意:上のさくらは小林先生作画です。

3/25より東京を皮切りに全国5ヶ所で開催される「カードキャプターさくら」ドリームワールド展にてPS版「カードキャプターさくら」の体験版ゲームコーナーを設置します。遊びに来てね!!（アリカ三原）



と、いう訳で… お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

【勤務地】　恵比寿(本社)
【勤務時間】　10:00〜18:00
【交　通】　JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年棒制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品(CGデザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品(プランナー)
◎企画書(A4サイズで5枚程度)



ARIKA

ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階

ゲームアニメ系同人誌通販のお知らせ

人気作家めじろおし！マルゲ屋通販で簡単GETだ！

●申し込み方法

①FAX・手紙・ハガキのいずれかでご注文を承ります。
②E-mailにてご注文を承ります。

メールアドレス marugeya@shinseisha.co.jp

※E-mailでのご注文は18才以上のお客様に限らせて頂きます。

①、②のいづれかで、右記「お客様ご記入事項」を御記入の上、お申し込みください。

●お客さまご記入事項

①住所（フリガナ） ②氏名（フリガナ） ③年齢／学年
④電話番号 ⑤FAX番号 ⑥性別 ⑦保護者名（捺印）
⑧商品番号 ⑨商品タイトルと1タイトルごとの希望冊数

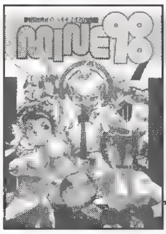
※項目⑦は高校生を含む18才未満のお客様のみ必要です。
また、対象となるお客様のアダルト指定誌ご購入はできません。

●商品のお届けと代金のお支払い

ご注文後10日前後でお届け致します。
商品をお受け取りになるさい、配達員に料金をお支払いください。

お支払い頂く料金 ＝ 商品代金 ＋ 代引き手数料（250円） ＋ 送料（180円～660円）

FREE



吉崎観音社
パーフェクトセレクション観音'98
通販番号:25614 価格:¥1,143 +TAX ¥57



吉崎観音社
BIT FIGHTER1
通販番号:29919 価格:¥1,143 +TAX ¥57



吉崎観音社
BIT FIGHTER2
通販番号:29926 価格:¥1143 +TAX ¥57



吉崎観音社
ROMANCE A
通販番号:21005 価格:¥600 +TAX ¥30



吉崎観音社
ROMANCE B
通販番号:25591 価格:¥600 +TAX ¥30



吉崎観音社
ROMANCE C
通販番号:29889 価格:¥600 +TAX ¥30



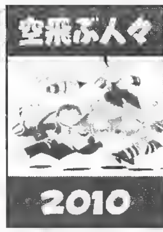
吉崎観音社
MELTY DELUXE
通販番号:25584 価格:¥1,143 +TAX ¥57



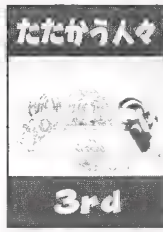
吉崎観音社
ゼルダの伝説・ミンナニハナイショダヨ
通販番号:29896 価格:¥714 +TAX ¥36



少年キンザザ
少年キンザザ6
通販番号:30403 価格:¥900 +TAX ¥45



劇団しろくろ
空飛ぶ人々2012
通販番号:28950 価格:¥600 +TAX ¥30



劇団しろくろ
たたかう人々3rd
通販番号:28967 価格:¥300 +TAX ¥15



ADULT



ほかほか書店
THE NEW COMERS!
通販番号:29476 価格:¥850 +TAX¥43



TRAP
四面楚歌5
通販番号:29117 価格:¥800 +TAX ¥40



うなぎのぼり
まんがのが
通販番号:26888 価格:¥1100 +TAX ¥55



INDURAIN
Transparent link1
通販番号:30311 価格:¥500 +TAX ¥25



雷次元
RAIPA X GAME
通販番号:29698 価格:¥700 +TAX ¥35



パズルタウン
LUNATIC HIGH
通販番号:30397 価格:¥250 +TAX ¥13

いますぐ欲しい！もっといろんな本が知りたい！！という方へ

マルゲ屋各店のご案内

常時多様な商品と最新作を取り揃えてご来店をお待ちしています。
（ご紹介商品の一部は取り扱い店舗に限りがございます）

- ●神保町店 千代田区神田神保町1-26新声社ビルB1F
- ●札幌店 札幌市中央区南2条西1-1宮本ビル2F
- ●仙台店 仙台市青葉区中央4-9-13仙台ホリビル1F
- ●名古屋店 名古屋市中村区名駅4-4-19ミスズビル2F
- ●大阪梅田店 大阪市北区芝田1-4-8北阪急ビル1F

※通信販売の受付けはマルゲ屋本部のみで行っております。

ゲームアニメの同人誌・同人ソフト・グッズの 委託常時募集中！！

全国のマルゲ屋にあなたの商品をならべてみませんか!?

お近くのマルゲ屋、またはマルゲ屋本部まで見本をお送りください。追って案内書をお送りいたします。委託に関するご質問など詳細はTELまたはFAXにてお気軽にお問い合わせください。
（見本の返品はいたしておりません。あらかじめご了承ください。）

（株）マルゲ屋 本部 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03（3293）9069/FAX 03（3293）9329

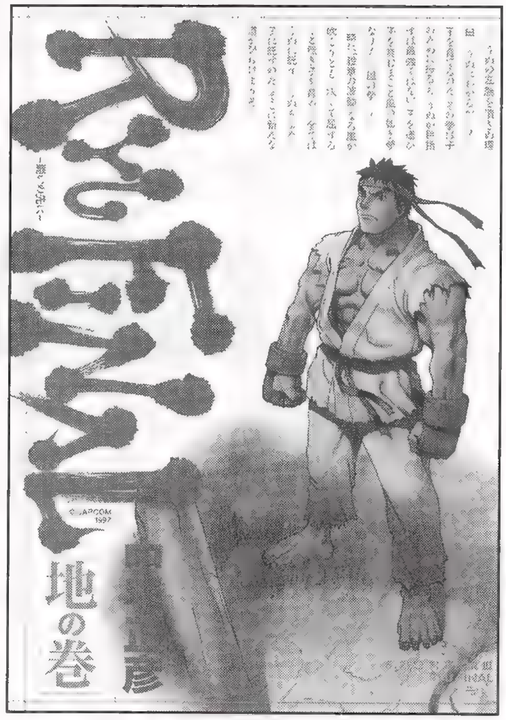
GM ゲーメストコミックス

大重版出来！大人気感謝！！

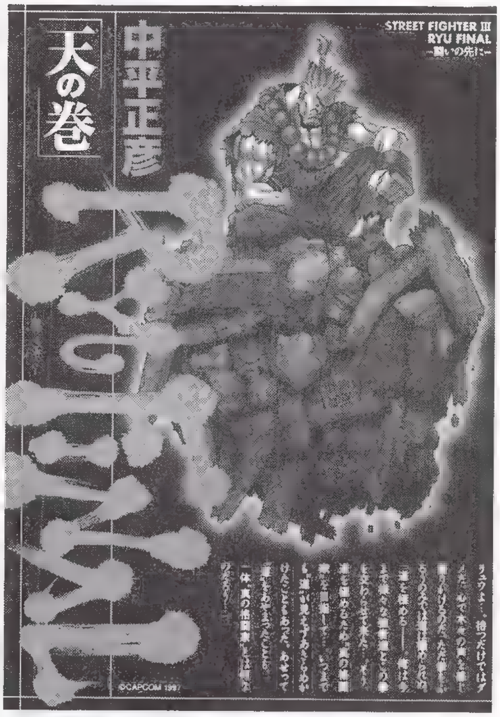
STREET FIGHTER III —闘いの先に—

RYU 中平正彦 FINAL

【地の巻】 本体価格　580円+税



●巻末に『THE KANZAKI～万事において常に勝者であるべし～　本編』を収録



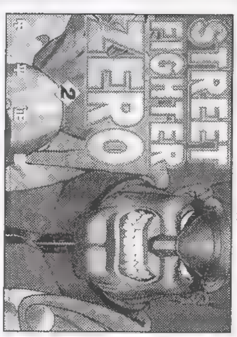
●巻末に『THE KANZAKI～万事において常に勝者であるべし～　予告編』を収録

【天の巻】 本体価格　580円+税

中平正彦先生　好評既刊！！



STREET FIGHTER ZERO①
本体価格540円+税



STREET FIGHTER ZERO②（完結）
本体価格534円+税



さくらがんばる！①
本体価格534円+税



さくらがんばる！②（完結）
本体価格550円+税

※品切れの場合はお近くの書店にご注文下さい。（マルゲ屋では品切れ無しで常時発売中！）

新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9326　FAX.03-3293-9329　GAMEST

東京ガリバー通信

BANPRESTO

第62号

ビールはうまいし、逮捕の劇場版はかなり楽しみ。「ストⅢ3rd」も期待している。これからも楽しい事だらけだなぁ。そうそう新しいガンダムは…。

ちぇすと～!!みんな、最近どうよ?ミーチュルビックは最近疲れ気味。こんな僕（姉の身長190センチ）を元気づけてくれるのが逮捕、椎名林檎嬢、トゥルーラブそして、東京ガリバーって訳ですよ。「今日、ガリバーの取材なんで」と、編集部を抜け出し、大好きなジャス学三昧。

あぁ、ほんとガリバー担当でよかったなぁ。

そう、こんなイベントもやってるんです

東京ガリバー松戸店には恒例のイベントの1つに、対戦格闘ゲームによる組み手を月に2回ほど行っている。

参加費は100円。つまり、対戦するときにコインを入れるのと同じってワケ。イベントの告知は松戸店店内にて張りだされるので、マメにチェックをしてみよう。

また、対戦に勝てばバンプレストの景品がもらえるぞ。しかも、かなり気合の入ったモノらしい。

ここで気になるのはそう、対戦相手。やっぱりそれなりの相手じゃないとイベントに参加する気も起きないしね。

第壱話 ミニマム君襲来!!

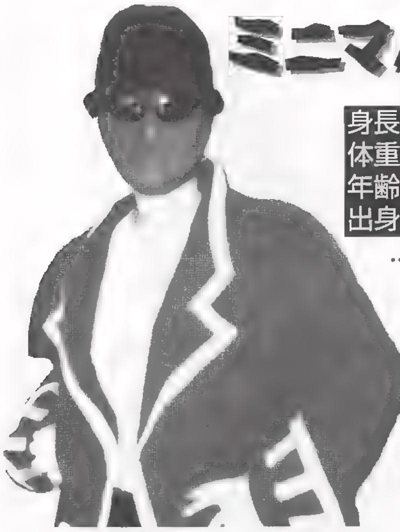
さて、ここからがメイン。今回は彼らが主役なのだ。

まずは、左の見るからに怪しい男から。

彼はミニマムYashiro格闘ゲームの素晴らしさをみんなに伝えるため、ミニマム星からやって来た愛の伝道師。

「当て投げはハメではない」が彼のポリシー。好きなモノはカプコン系の格ゲー。嫌いなモノは納豆、残業、休日出勤だ。

と、プロフィールにはあるが、ストッキングをかぶりニット帽にサングラス、東京ガリバーのマスコットの赤いジャケット、その下には白いTシャツ、はっきり言ってダサイ変なやつにしか見えない。しかし、格ゲーの腕前はなかなかのもので、あなどれない男だ。



ミニマムYashiro

身長● 173cm
体重● 61kg
年齢● 26歳
出身● ミニマム星

次は右のちょっとカッコイイ、ミニマムブラック。

ミニマムYashiroのあまりのふがいなさに業を煮やし、突如現れた謎のファイター。

ミニマムYashiroの腹違いの弟と主張するが、ミニマムYashiroは否定している。「餓狼伝説スペシャルの大会やろーぜー、ガロスペ最高」が口癖。好きなモノはSNKの格ゲー。しかし、ボタンの配置によっては犬にも負けるヘッポコファイターに大変身。嫌いなモノは仕事。彼もまた、兄に負けず劣らずの実力だ。

彼はストッキングに帽子、青いマフラーに黒いコートといった格好。ちょっとカッコイイと思ってしまった自分が恥ずかしい。

と、ここまで紹介してきたが、何だかこの2人がだんだんただの変態にしか見えなくなってきたなぁ。

これから予定されているゲームは「餓狼伝説WA」、「ストⅢ3rd」など。

最後にメスト読者の皆さん、次のイベントがあったらぜひ、彼らをぶちのめして豪華な景品をガッポリと頂いてほしい。メストを読んでいる君たちなら絶対に負けないだろう。



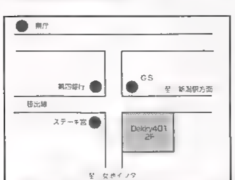
ミニマムブラック

身長● 175cm
体重● 65kg
年齢● 26歳（腹違いの弟）
出身● ミニマム星

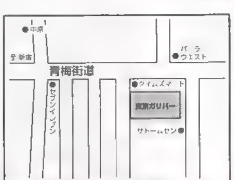
イベント、その他のお問い合わせは…
東京ガリバー松戸店
0473-66-6633



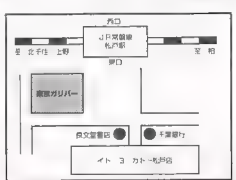
涙ぐみ、なぐさめ合う2人。こんな感じが理想型だ。



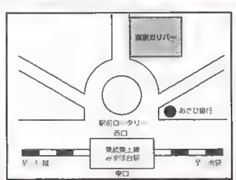
ウルトラアミューズメント SHOT M78 新潟店
〒950-0962
新潟県新潟市出来島 401Dekky401内 2F
（新潟駅よりバス出来島または上近江で下車3分）
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



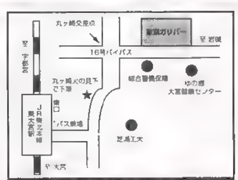
東京ガリバー青梅店
〒198-0024
東京都青梅市新町9-2020
（JR青梅線小作駅よりバス5分　中原より徒歩5分）
TEL.0428-32-5881 FAX.0428-32-5776



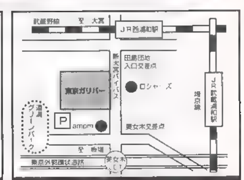
東京ガリバー松戸店
〒271-0092
千葉県松戸市松戸1230-1ピアザ松戸1 2F
（JR常磐線　松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644



東京ガリバーみずほ台店
〒354-0000
埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線　みずほ台東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



東京ガリバー東大宮店
〒330-0001
埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1（JR東北本線　東大宮駅よりバス5分　丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー戸田店
〒335-0032
埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和よりバス10分　美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。　http://www.banpresto.co.jp

ゲーメストアイランド

担当：福田柵太郎＆Mio



ついにオンライン投稿が始まったゲーメストアイランド。
この新たな風を絶やさぬため、我々編集側も企画を立ち上げる予定なんだにょ。
マシーンもってる人はぜひ猛投稿お願いしたりして。
我らが2年を賭して伝承した葉書裁断術（封書開封に最適）
を錆び付かせるのもなんだから葉書もバリクソ〜る送ってちょーだい！
（祝復活犬福部福田＆ハイペリオンMioさん）

今号のいっぱつ

涙のトランクス

☆「ぐうっ…」
その日、オレは吐き気で目が覚めた。
オレの名はホア・ジャイ。あのキング・オブ・ファイターズに出たこともある、国内でも1、2を争うムエタイファイターだ。
そんなオレだが、実は今、非常に困ったことになっている。今夜、試合があるというのに、体の調子がおかしい。腹は痛いし、熱もある。立っているのがやっと、という状態だ。いや、体調が悪いだけなら試合をやめればいいのだが、そうはいかない問題がある。数日前に母が倒れ入院し、急な出費のために金がなくなった。このまま試合に出なければ、母ともども飢え死にだ。
「何ふらついてんだ。お前、今日試合だろう?」
オレの肩を叩きながら男が言った。
コイツは東丈。オレと同じムエタイファイターで、かつては敵として闘っていたが、今はいい親友ってところだ。
が…、どうやら今回のことはジョーが原因らしい。昨日の晩飯は、ジョーが持ってきたワニ料理だったんだが、日本風の味付けだとか言っておきながら、えらく酸っぱかった。これにあたったとしか思えない。
「ひとごとみたいに言うなッ。お前が持ってきた昨日の料理、絶対腐ってたんだ」
「あのな、オレはこのとおりピンピンしてるぜ。お前、日頃の行いが悪いんじゃねえのか?」
「お前の体が普通じゃないんだよ」
そう言ってオレはベッドに倒れこんだ。あまりの気持ち悪さに耐えられなくなったからだが、そのとき、あることを思いついた。
「ジョー、お前、オレの代わりに試合に出てくれないか?」
特別大きな大会というわけでもないし、タイトルを懸けた試合でもない、ごくありふれた賭け試合である。場合が場合だし、一度くらいなら闘いの神も許してくれるに違いない。
「あぁ? 何言ってんだ。そんなこと、できるわけないだろう」
ジョーは眉をしかめた。
「そこをなんとか頼むよ」
「第一、顔はどうするんだ? バレバレだぜ」
「…。そうだ、マスクをかぶって闘えばいい。何か言われたら、病気で見せられないとでも言えばいい」
「ムエタイにマスクねぇ…」
考え込むジョー。
「しょうがねえなぁ。ほかならぬお前の頼みだ、出てやるか」
意外に早い返事だった。
「そうか、やってくれるか」
オレはジョーの手をとり、礼を言う。ハデ好きのジョーには『マスク』がきいたのかもしれない。とっさのこととはいえ、われながらいい思いつきだった。
その後、オレたちは試合場での立ち居振る舞いなどについて、細かな打ち合わせをした。
なにせジョーは、ホア・ジャイとして闘うのだ、気付かれるようなことがあってはならない。
——そして夜がきた…。
ジョーが戻ってきたのは、午後11時を過ぎた頃だった。
「どうだったんだ、試合? 何かまずいことにならなかっただろうな?」
「完璧だ、何もねえよ。試合も楽勝だったしな。ほらよっ、これがファイトマネーだ」
そう言ってジョーは、テーブルに金を置いた。
「助かったよ。この礼はいつかかならず」
「気にすんな。いい調整になったしな。じゃっ、オレは明日から海外遠征に行ってくっからな。ゆっくり休んで、早く治せよ」
その言葉を聞き、オレは安心して眠りについた。
体が治ったのは、それから2日後だった。元気になったオレは、母の見舞いついでに、村に買い出しに行った。帰りぎわ、試合場前を通ると、数人の村人が話しかけてきた。
「ちょっとあんた、ホア・ジャイだよな?」
「ああ、そうだけど何か?」
「よくあんなことできんなぁ」
一瞬ドキッとした。まずい、バレたのだろうか? いや、ジョーは特別なことはなかったと言った。そうだ、きっとマスクのことに違いない。
「い、いやぁ、あのマスクはねぇ、顔が腫れてて、それでかぶったんだ」
オレはできるだけ平静を装って言った。
「顔だぁ? 何いまさらそんなこと言ってっだ」
「んだんだ、あんなことしたくせにぃ」
あんなこと? ……。
「!」
その瞬間、オレの顔から血の気が引いた。なぜ、なぜ知っているんだ? どうして? …くそッ。いや、今は悔やんでいる場合じゃあない。こうなった以上、正直に話してわかってもらうしかない。
「すまん、許してくれ。これには理由があるんだ。あの日は、腹が痛くてどうしようもなかったんだ。だけど、試合を休めないわけもあって、しかたなく…」
「はぁ?」
顔を見合わせる村人。
「腹が痛えだ? だからってリングでパンツ脱いで尻見せることぁねえべな」
「そうだぁ。しかも、試合の最中にだ」
「えっ? ……」
一瞬、頭の中が真っ白になる。オレは、あせりと驚きからその言葉を理解するまで、一分近くかかっていた。そうだ、そうだった。オレは、ジョーにオレの動きを覚えさせるに必死で、ジョーの癖までは注意していなかった。
「わかってんだ、んな恥ずかしがらなくてもいいべ」
「んだ、これからはファイトスタイルを、ヨゴレに変えるんだべ」
「は? いやちょっと、ちが——あれは東——」
必死に弁解するオレを、わかった何も言うな、という素振りで手で制し、それぞれの仕事に戻っていく村人たち。
誰もいなくなった試合場前には、尻……そうつぶやき、崩れ落ちるように座り込むオレがいた。
（千葉県　残九郎君㋐）

M ホア！ マニアックな餓狼ファンなら知ってるよね。「餓狼伝説」に敵キャラとして登場したムエタイ戦士だ。
もしまだ稼働しているのを発見したら、ぜひ会ってみよう。
WAに復活したライデンもいるぞ。ちなみに、ジョーは当時、お笑いでなく熱血派キャラだった…な〜む〜。



⬆（福岡県　服部膵蔵さん①）
M ラスボスに会うころにはタニマがすり減ってたりして。

DEAR FRIEND

思い出を積み上げて

☆行きつけのゲームコーナーに、スーパーパズルファイターII Xが入った。あまりメジャーではないかもしれないが、私にとってはたくさんの思い出をくれたゲームのひとつである。

2年前の秋、マルゲ屋で行われた大会を見て、ドノヴァンでなんとなく始めたのだが、1週間もすればズップリとはまっていた。対戦台を見つけては乱入し、2か月後には全キャラノーマルクリア、ダン以外ハードクリア（ダンはあきらめた）をしていた。

11月頃、コンシューマー版の発売を記念して、大阪でカプコン主催の大会が行われた。対戦で10人抜きをすれば、東京で行われる全国大会の出場権が得られるというもの。朝早くから多くの人が集まっていたが、私は激戦の末10人抜きを達成、サイキョー流免許皆伝の認定証をいただいた。

年末、自費で東京へ行き、全国大会に出場。総勢80名で行われたトーナメント戦は、終始熱気に包まれていた。中でも一番印象に残っているのは、ベスト5を決める4回戦。相手は司会に「リアクションの大きい彼」と呼ばれていたモリガン使い（私は帽子にスパズルバッジをつけていたためバッジマニアと呼ばれていた）。

各ラウンド3分近くは戦っていただろうか。こちらが消せばあちらが返し、あちらが消せばこちらが耐え、お互い譲らず3本目にもつれこんだ。まわりはすでに対戦が終わっており、残るは私たちのみ。

3本目も3分近い戦いになり、最後に聞こえたのは「シャドウブレイド！」。負けてしまったが、すごく楽しい戦いだった。

結局彼は、その後決勝戦まで進み、そこで負けてしまったのだが、決勝戦もかなりのもので、終わったときには盛大な拍手が沸き起こったのを今でも覚えている。

大会も終わり、マルゲ屋本店へ行くと、その彼がいた。軽く2、3言話してから別れたが、近くのゲーセンで再び会った。外へ出て10分ぐらい話しただろうか。私との試合が、決勝戦の次に辛かったと聞き「やっててよかったなぁ」などと思ったものだ。そして、続編が出て第2回大会が行われれば、再戦することを誓い、私は夜行バスに乗るために帰ったのであった。

あれから2年、まだ続編は出ていないが、私はそのときを夢見て、今日もスパズルにコインを入れるのである。

（京都府　DASH!!DREAM君(い)）

Mひとり孤独に腕をみがき続け、戦い続けた日々だった。そう、あの熱い戦いに出会うまでは…。

お互いベストを尽くして戦ったあとって、勝負に関係なく相手を讃えたくなるよね。そんな貴重な経験、最近みんなはしたかな？



➡（富山県　都氏さとみさん②）
Mスパズルのキャラが、そのまんま闘っちゃってるのがこのゲーム。レイレイのチャーハンおいしそうだったなあ…。

SS版発売記念・やりこみ冒険伝説
冒険はまだ終わらない

☆「絶対無理だ、馬鹿な真似はよせ」

友の声が制したが、私の決意は変わらなかった。

「魔法なしのときも、Aボタンオンリーのときも、みな最初は無理と思ったはずだ。でも私はやってのけただろう？　今度もなんとかなるさ」

そして、私は再び冒険に出た。漆黒の剣を携えて…。

みなさんおひさしぶり。1年ほど前に、D&D®・シャドーオーバーミスタラ「Aボタンオンリークリア」で掲載された伝説の英雄、MUU（むう）だ。むーちゃんとは名前が似ているが別人だ（笑）。

さて、私が今回挑戦したのは、「ファイターで呪いの剣を装備したままプレイ」。しかも、驚異現象奥義を使って最初から呪いの剣2（振っても呪いが解けないので、1じゃなく2。M腐海にある、クレリックでないと呪いの解けないほうだね）がある状態でのスタートだ（よい子のみんなはまねしちゃダメだ！）。

狂気の沙汰としか思えないだろうが、名前を「エルリック」（タイプF）にして剣をストームブリンガーと呼んでいるあたりが正気だ（笑）。…何、元ネタがわからん？　本屋で「エルリック・サーガ」を注文してきなさい。

それにしても、この冒険は本当につらかった…。剣を振るだけじゃなく、物を拾う、宝箱を開けるなどでも麻痺する…ストレスたまるたまる。まさに己の忍耐力との戦い！　まして普通に戦っていては絶っっっ対に！　勝てないィィィ！　だがそこは「生きている死王」の異名を持つこの私のこと、持ち前の知恵でストームブリンガーを操る方法を見つけだした！　その方法とは「防御」。そう、呪いの剣は、カウンターアタックでなら普通に使えるのである！　おお、あれほど邪魔だったアイテム欄のガードに、後光がさして見える…まさに「防御は最大の攻撃なり」、名言だぜ！（まちがってるけど）

その方法を見つけだしてからも、私の激闘は続く。サソリ人間相手に手こずり、リッチで一度はあきらめかけ、幻覚獣（Mディスプレイサービースト？）でボロボロになった。だがしかし、私は着実に先へ進めるようになっていった。そして…「震えるぞハート！　燃え尽きるほどヒート!!　刻むぞ呪いの魔剣、ストォーム、ブリンガァアーッ!!」

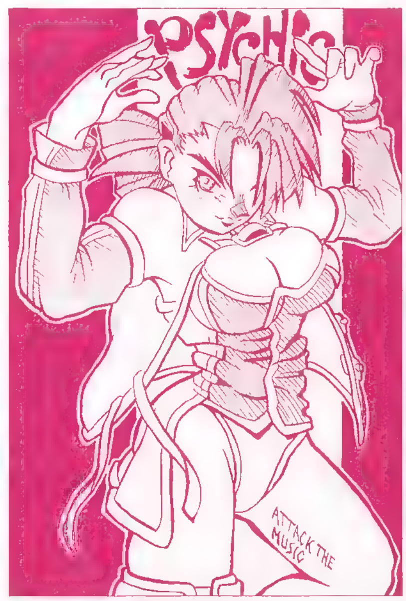
…魔剣が女帝の血を吸い尽くした…。

とどめを刺した瞬間、私は思った。この感動は…これは、初めてクリアしたときと同じ！　苦労した者だけに与えられる至高の感動！　これを味わうために、私は無謀な冒険をしてきたんだ…んっん～、最高に「ハイ！」な気分ってやつだァ！　これだから冒険者はやめられないな！

教訓：苦労したからこそ、クリアや勝利の喜びがある。少しの失敗や敗北であきらめてしまわないことが大事である。

（大阪府　M.U.U.君(う)）

Mこりゃ～また面白そうな苦労を…!!　ボスの攻略方などを、リポート用紙3枚にギッシリと書いて送ってくれた。思わずうなってしまうような工夫がいっぱいで、真のやりこみとはこういうものなのかもしれないと感心した。私もぜひ、チャレンジしてみることにするぞ！



⬆（埼玉県　なっとあすか君③）
M火の粉を振り撒きながら、華麗に踊るレジーナ、見てみたい気もする。

CRISIS つ～か CRY-MAX だよ

レイクライシスはいい。何より音楽。私の高貴なミュージコー・ハーツにズビビと走るサンダーレーザー、16ロックオンがいい感じ。

つーワケでサントラを購入。やはりいい。買った帰りの電車の中で、思わずシャドゥプレイしつつ聞き惚れる。ああ、私は今確かにニューロネットにダイブしている…てゆ～かトリップ。

で、不意に歌詞カードを開いて制作者コメントでも見ようかと思い立つ。きっと神様の言うとおりな毒電波の指令だねコリャ。素直に歌詞カードを開くと、無論歌詞は載ってない。

そこに載っていたのは、なんとレイクライシスの詳細なるストーリーであった!!

G馬場逝去と聞いた瞬間の悲しみと、青島都知事出馬断念と聞いて「踊る代表者選～」と舞い狂った時のメンタルブロゥとを合わせたかのような集中ロックオンが私を265倍で襲う。もう少しで私の隣の民間人をもボーナスにいい感じで巻き込むところであった。

これでいいのだ!!まぁ座れ。茶も出そう。だから落ち着け。落ち着いて聞けィ!!

そのストーリーでは、なぜ主人公がネットダイブすることとなったのか、そしてそれら一連の事件の陰の真実、そして何よりレイシリーズ最大の謎であったCon-humanの暴走の真実と、数々の謎が解き明かされていた!!

そこにこれほどのロゥマンがあったとは…そしてレイシリーズファンならば思わずのけぞってせつなさ爆裂、C.L.Sの誕生秘話までも!!しかも丁寧なことに2Pの設定までも網羅しておる!!

ダイバーとしての能力はまったくない主人公。しかしその悲しくも純粋な意思は、英雄の翼ウェーブライダーとなりネットを駆ける!!ただ一つの真実のために。守るべきであったものへの愛のために!!

ぬゥゥハァアアァアア熱い!!熱すぎるよママン!!しかもCon-humanは(ピー)に(ピー)されてて、それは(ピー)が(ピー)するために…ってもう自主規制がストームってカンジ!?ここから先はもう、CD買って自分の目で確かめろ!!

こうなればもう、(ピー)の名前を大声で呼びつつ弾幕をかいくぐり、ラスボスに特攻するしかあるまい!!しかもこのストーリーからすると真ボスの正体は…うォォもう辛抱たまらんッ!!俺パワー・オン!!理性にラウンドディバイダー!!

「すんません俺テスト捨てて錦糸町行ってまチたァアアア!!」(半分ノンフィクション)

もう私はタイトーのトリコ…例えノストラダム子さんの言う大王とやらがタイトー発スペースインベーダー3Dグランドマスターとかだとしても、ついてくよオイラ!!

(千葉県　バロンちくわ君(え))

(福)財布の中身がクライシス化を承知でサントラを購入。うっわぁそうなの(ピー)修正音どころか王様の耳はロバの耳状態ですよ男爵。254・255号レイクラ記事のコマンドと注意事項をよく読み皆も真のエンディングみてみろ!

たとえ、それが叶わぬ夢だとしても…

「なにぃー、2月28日にマルゲ屋神保町店で中平先生のサイン会ですか?よっしゃー、この機会に『俺はジュウベイ!』の初版本にサインを入れてもらうのだぁ」

No.253のマルゲ屋瓦版を読み、瞬時にそう決めた時から神保町までG-MODELにも寄るという、オプショナルツアーも付けてしまおうかしらん。もちろん、ホットギミックのCDも買って…ボクの夢はプーカ&ファイガのように膨らむのでした。

しかし、翌日。

「2月の27、28日は市民へ**地域振興券**、配るから、○○君、出勤ね」

「えっ、あのぉ、課長、28日はちょっと…」

「ん?出られないの?」

「い、いえ、大丈夫っス。そんなたいした用事じゃないんで…」

先輩職員には友人とのひさびさの食事会、子供の学芸会、などなどの用事を振り切って出勤する人もいる。そしてなによりも市民のために、ここで休むためにはいかねぇ…休むわけにはいかねぇんだ…。(泣)

でも、サイン会行きたかったなぁ…また、やってくださいね。あと、地域振興券、もらえる人は有意義に使ってください。でも、ゲーセンでは使えないか?

(神奈川県　くらりのふ君(お))

(福)こんないい話聞かされたら地域振興券を期限切れにはできないよな!0～15歳のゲセッ子はゲーセンで…ゲーセンでー。まあメストを買うとか。

チャイニーズアイランドに続く第二弾として、私は『ヨーロピアンアイランド』を提案したい。フランス・ドイツ・ギリシャ・イタリアなどヨーロッパ諸国出身のキャラは多く存在している。

紳士淑女・騎士・軍人・マジシャン…魅力的なのがてんこもりではないですか?特に中世あたり!

ヨーロッパっていうのもずいぶんアバウトな範囲指定だけれど、あのあたりのキャラ達の特集をぜひ!ルネッサンスや騎士道の薫りを味わいたいものですねえ、ゲームキャラから。

P.Sとりあえず挙げるネタ「ファイターズヒストリーのジャンといい、ブレイカーズの彼といい、人目で『こいつはフランス人だ!』とわかるのはどうして?」

(滋賀県　大聖リース君(は))

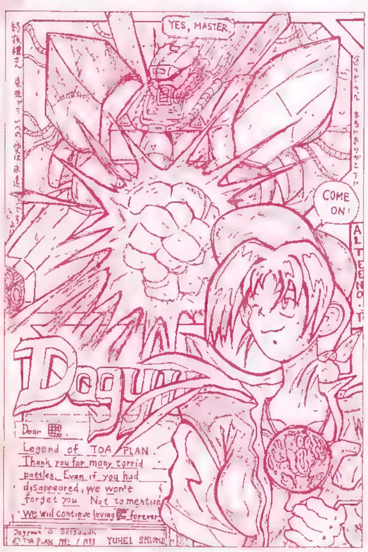
(福)それがフランス…。ギリシャといやあナックルヘッズの彼。



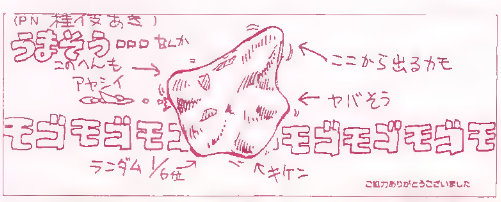
⬆(大阪府　AKD君⑥)
(福)ピアニカで吹いてたファンタの曲、今は携帯から流れるメロディ。



➡(千葉県　ESUTO・Rさん④)
☆ただ二人を除いて人類は飲み込まれてしまう、大いなる母の慈愛に。



⬅(山口県　塩見雄平君⑤)
(福)唸るレーザー!むやみにでっかいボス!これぞシューティンの本懐のひとつ。



⬆口当たりはジェリー、味は金属。⑦

のんきな日常

某ゲームショップで○値札にサイキックホースと書いてあった（超能力馬？）。○少年の母親が、新機種を見てポツリと「ゲームキャスト…」。どいつもこいつもわかっちょらん!!

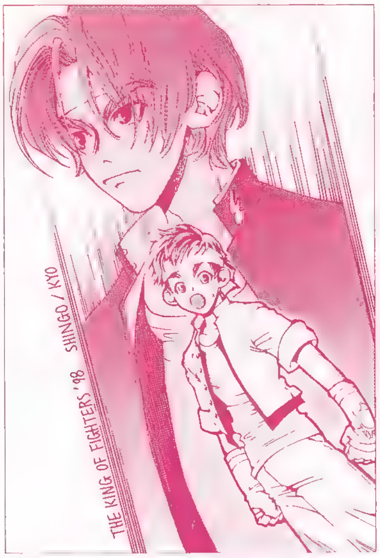
（福岡県　スイゾウさん㋖）

M.湯川常務の努力も虚し…。

ポップンミュージックの2Pカラーのクラフトを見て、「牛乳ビン？」と言ってしまい、友人を1人失う。

（茨城県　ミサイル大名君㋗）

Ⓜいまどき、牛乳ビンを思い浮かべられることのほうが、よっぽどスゴイと思うのん。



←（愛知県　鯱子さん⑧）

M京にないいいところ、きっと持ってるよね。半人前だけど、いつもがんばってる真吾が好き、っていう人も多いと思うな。

未来予知か妄想か!? 地獄のジョジョ奇譚

☆「夜、ロウソクの灯だけで銅の器の水面を見よ」

ズオウ家に残されている、曽祖父伝来の未来予知法である。そのほかの細かな手続きがあるが、秘伝ゆえここでは割愛する。

その日、私はいつものように沐浴をすませると、水面に意識を集中した。そのとき、何者かの恣意が飛び込んできた。

あんたの思っているとおりだ。カプコンのジョジョは99年中に「第二部」となって発表されている。TVゲームも環境にやさしくリサイクルってことだな。ジョセフ、マンマミーヤスパゲッティ男シーザーなどはもちろん、フンドシ生物3人組と1匹の軟体動物、そしてスージーQが登場。1回負けるとパワーUPしてサイボーグ化、紫外線照射装置ィィイ！のアニキは、CVが若本規夫でイカレて…おおっとイカしてるぜ。最強とうたわれているのは「あたしのブルりん！」で有名なブルゥ〜〜〜トさまよォ。何？　知らない？　思い出せ！　6巻P.66だ！　まったく、魔の獣666ってのはコイツのことかァ!?　さらに記念すべき2000年には「第一部」さぁすがカプコン、そこにシビれる！　あこがれるゥ！　ジョナサン、ディオ、フフィーンパウパウツェペリ、感涙なんてだめだ！　そんなことスピードワゴンなんて当たり前、愛犬ダニーにハゲの警察(サツ)のだんな、窓から離れろォーッ！　さすがにエリナはシナリオモードのみだが、尋常ならぬ描き込みは「ああっ！　美しすぎますっ－！」ダメだよべ○ダンディー、ゲーマーの夜の友になっちゃあ状態だ！　だが、恐るべきは魔少年！　ヤツがいるんだ！　気をつけろ…「然るべき報い」は強力だ…。さらには何がゴージャスなのかわからんが、とにかくゴージャスなゴージャス☆スミレんなんてのがいる。ということは、どこかにバルバル野郎と「殺らいでかッ！」のオッサンもいるハズだ…タイムリリースってヤツか？　ところで、誰にもわからない方法で主要キャラをすり変えるペキンパーなんてのも、風の噂で流れてきてな…ああ？　ずるずるさんだっけ？　ドライブゲームの大ブームがくるとか言ってたのは。

そりゃ本当サ！　ただし波紋疾走(オーバードライブ)だったがなドッギャアァーンッ!!

――こうして私はペンを執った。おお、なんと恐ろしい…。願わくば、こんなジョジョが発売されんことを。

（愛知県　ズオウ・リアキ君㋘）

Ⓜそうねえ、ZERO3なみにキャラがいたりしてもいいかもねえ。って、また原作のファンが、各地のゲーセンで大暴走しかねんな（推定666人）。



←（三重県　猿天化G君⑨）

M二部のファン多し！　かく言う私もナリ。

Key read A!



⬆（東京都　娑薫世界一さん当⑩）

Ⓜ切り絵の技術もさることながら、デッサン力もかなりのもの！脇のチラリズムがまた…。あッ、キリク発見！（笑）

今日も明日もプセ死に記念日

初めてグラディウスⅣをプレイしました。順番待ちをしている時、「こんなの楽勝」と思い、機体セレクトでは、グラディウスからの愛機（一番上のやつ）を選び、いざ出陣。グラディウス3で、周りが「いいかげんやめろ!!」というまで永遠と死なななかった私の腕を見せてやるっとおもいきや、ステージ01の序盤のドラゴンに囲まれ、死、死、死、ゲームオーバー。こんなはずではなかったのに…このままでは終わらんぞー!

（広島県　ゼクス・アーキスさんⓒ）

㊗まだいいほうだ。私の初プレイなんぞ編隊ザコに激突というプセ死によ!

ガントレットがいい感じです。奥も深そうだし。アイテム紹介記事を見て早速デスから体力をアイーンと吸収。これはいい、と調子に乗って次のデスからも体力を吸おうとしたら…あれ?逆に吸われてるんですけど（即死）。

天使の輪は消耗品なんですね。一つ賢くなりました。ぜひこれからも攻略をお願いします。

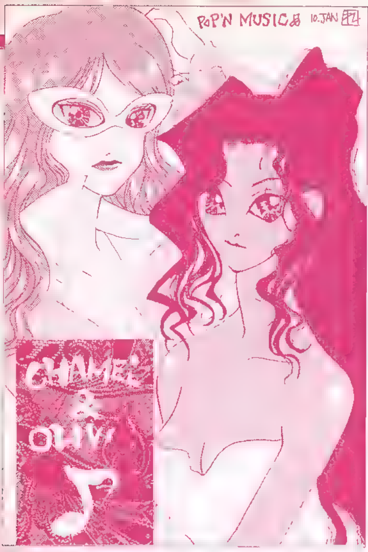
（佐賀県　ゲーセン部長君㋚）

㊗余談ですが、アタリ人社新声社襲撃の際に副社長がマイデスク上のモータルコンバット同人誌を読んでいた。

ジョジョ特集がすげー面白かったです。この間「めざましTV」で森脇健二が「レロレロレロ」って言ってました。

（栃木県　広徳院ふみさんⓛ）

㊗メロウなめざましだな…。



←（岩手県　きりゅうれかさん⑪）
㊗性格が両極端そうなオリビアとシャネル。二人プレイうまくできるかな?



←（大阪府　有丸君12）
㊗濁世に輝く賢者の基板。アシュラブレード絶賛発売中!



←（東京都　ロールちゃん狂い君13）
㊗ぜんっぜんユーニ超えてないけど、ドラマチカ値はオーバードライブ。

近所のゲーセンにお願いして「アシュブレ」を入荷してもらいました。ああっ…ここにも一人アシュブレ馬鹿が。（長野県　MAI君㋜）

㊗願え星に!祈れ月に!腰を折れ店員に!アシュラは必ず来てくれる!かもしれん。

オペレーターの生声'98」のページに書いてある「マルチャンDEグー!」ってどんなゲームですか?

（愛媛県　M・T君㋝）

㊗マルちゃんが麺綱引きなどでロシア人を打ち倒し一財を築く飯ゲー。クリアすると「グー」と言う。

ガントレットレジェンドが楽しみ!パーティープレイはD&D以来、というかポップンミュージック以来…つい最近だ…。

（千葉県　矢部嘉宏君㋞）

㊗意味的には間違ってないが、どこか違うと思う。

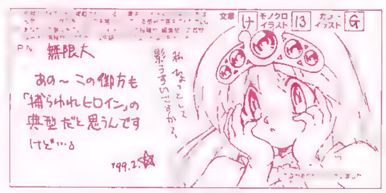
近くのゲーセンにマジカルトロッコアドベンチャーが入ったんですが、ひさびさに体力使うゲームでした。真のED見るまでしばらく腕立て伏せやんないとだめみたいっす。

友人と2人プレイした時に、みょうにスピードダウンするなーと思い、横目で友を見やると休んでるしー!!

結果相性37%に。我々には大事なモンが抜けてるらしい。

（和歌山県　ひやむぎさん㋟）

㊗筋肉大募集って感じ。しかし近代ゲーセンはなにかと発汗する機会が増えましたな。



↑面クリアごとに出ていただきたかった。15

オンライン投稿はこげな感じで

No.252号、P83左上のDASH!!DREAMさんの投稿ですが

それ、オレです。アフロのヅラでDDR踊ってたの。

知り合いに冗談で「このアフロヅラ買ってくれたらかぶってDDR踊ってやるよ」と言ったらその場で買って渡されたのが真相です。

その後、NEOGEOランドで踊り、大阪で踊り、京都で踊り…神出鬼没のアフロ野郎になりました。

今でも絶えずカバンにアフロヅラを2個携帯し、知り合いを誘って無理矢理かぶせて踊らせてます。

もし、アナタが街でアフロヅラで踊るヤツを見かけたらアフロー!と叫んでやってください。心の中でいいですので。

（京都府　しゅう君㋠）

㊗「アフロ!（心の中で）」

オンライン投稿に限ったことじゃないが、このように掲載作品へ投稿してネタ自体を成長させていくのもいいぞ。

池袋某所でHOD2をやっていると、店内マイクパフォーマンスで、「HODの方では男性のお客様がマシンガンのごとくゴルゴ13のような正確さで連射しています」といわれました。（ちらっと見ていく人たちがあまりの連射の速さに絶句しているのがよくわかります…）

まぁ、たしかに極めてしまったのは否定しませんけどね…。現在、126000点台。まだ伸びる!

（千葉県　GAS-GN-がっしー君㋡）

㊗早撃ちマックなプレイヤーは6発を一瞬で叩き込んでるよね、しかも頭部に。

㊗と、このように書式はほぼ自由、改行位置もこちら側で調整するので適当でOKす。ネタを複数送る場合、添付ファイルは1つにまとめてくれるとありがたいです。没があるのがアレだけど、オンライン投稿よろしくね。



↑（東京都　LV. 426君14）
☆凍てついた心と心、重なりあう時だけ温かい。

エロチョン村

The Village of EROS

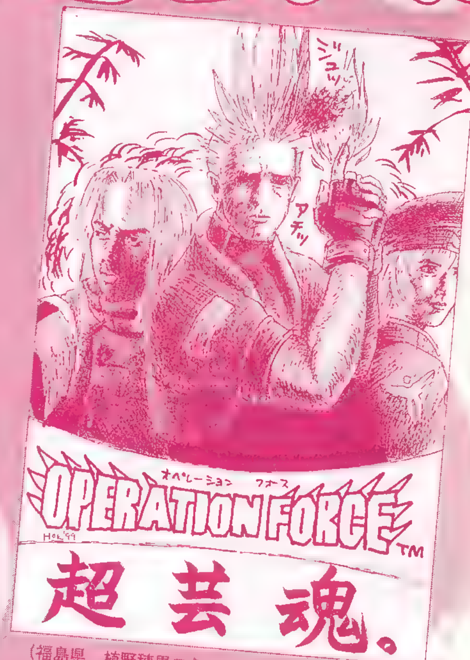


エロス村は1Pぐらいにならないものですかね。エロティシズムなイラストなどを存分に堪能したいのですが…。とくにアイヴィー姉さん。

（東京都　S.T君に）

福喜んでちょーだい。エロス村見開きSP計画書が通ったのだ!（さすがに見開きは無理だったが）テキストがショーリョーバッタ君だと計画は頓挫するので文章ネタもおくれい。もちろん前回で好評（?）だった女の子向きエロス村も同時上映予定。逃げんなMioさん!腹をくくれ!エロス祭へのお便りは3月末日消印有効なのでなにとぞ。

超芸魂



（福島県　植野穂黒エミリオ狂さん⑯）



➡（千葉県　会田惣君⑲）

Ⓜこの場合は「外」として考えるべきデースネ〜。



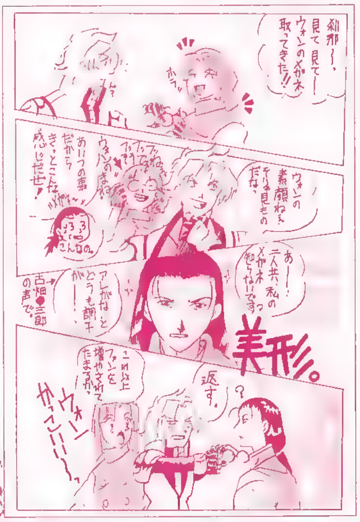
➡（東京都　MK-Ⅲ君⑱）

Ⓜ餓狼スペ・テリーステージで、キムが飛んできたこととかも、忘れちゃったのかなあ…（みんな覚えてる？）。



➡（京都府　大山高嶺さん⑳）

Ⓜ姓名判断ではわりとよかったりして。

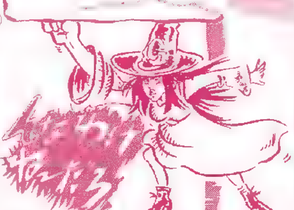


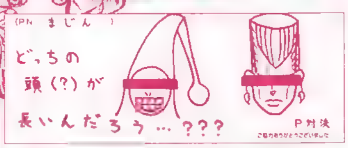
➡（長崎県　高西晴都さん㉑）

Ⓜ2コマ目のエミリオ…アンタはファンなくすぞ。



つっこみ三昧





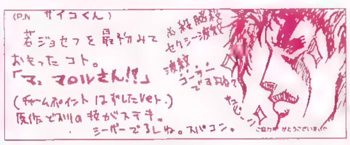
⬆Ⓜ当たり判定調べてみるよろし。㉔



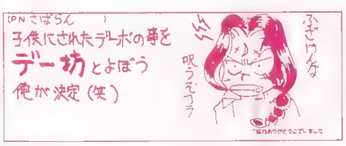
⬆Ⓜ弾避けてるっつーか、単に安地っつーか…㉒



⬆Ⓜ最近はみんな好きみたいよ〜。自分じゃやらんけど。㉕



⬆Ⓜスパコン発動時は「キュピーン」!!㉓



⬆Ⓜおっ、かわいいじゃねーか。㉖



⬆Ⓜまたどっかのお国で特集やりたいねえ。㉗

☞月華2をやっていて、その技や動きに「示源て、もしかしてKOFのゴローチャンのご先祖さま？」と思ったのは、私だけじゃないはずだ!!（影二の例もあるし）

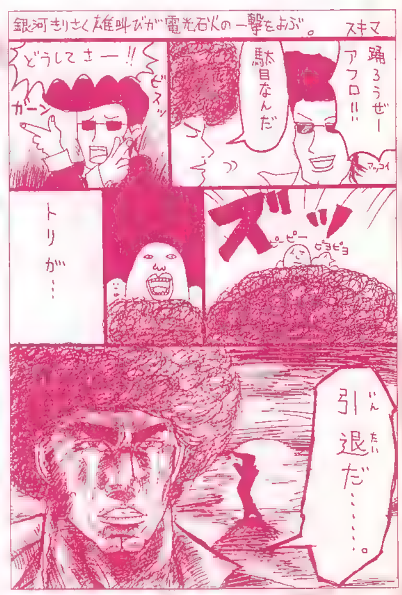
（埼玉県　渡辺正幸君㉗）

Ⓜあっ、なるほど〜。SNKキャラはご先祖探しが楽し。でも、幻庵と舞が血族だったと知ったときゃー驚いたよね。いっしょなの名字だけやん!! みたいな〜。

☞Mioさん、No.252で言ってた福田さんのスタンドって、あのバンドの「SEX MACHINEGUNS」のことですか？（友人が大ファン）だとしたら、「オラオラ」に対し「シャー!!」とか「みかんみかんみかん!!」とか言うたりして。

（京都府　ERIさん㉒）

Ⓜ北海道の広石厚也さんからも同じ質問をいただきました一。柵タロフや、どうなん？ちなみにMioの本当のスタンド名は「ワイルドツインズ」なんってな。



（セオラ<ソロシップ>　スキマ君⑰）

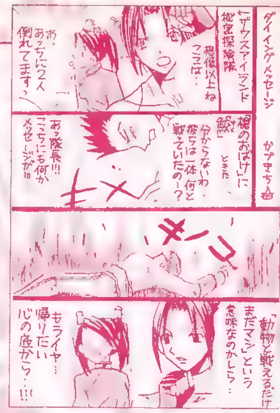
Ⓜ地球にやさしいアフロッティア。



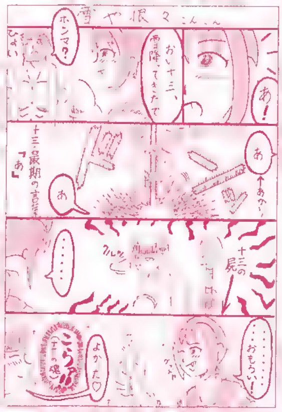
⬅（東京都　謙介に捧ぐ君32）
㊢いっけねえ…。



⬅（東京都　タカアシ君31）
㊢「第二ヒント・ネクロマンシー」「邪聖剣ネクロマンサー！」ぶっせな〜。



⬅（北海道　たけのうちかづきさん28）
㊢昨日、つぶつぶきのこフォント（字体）を作る。が、あまりのグロさに即封印。

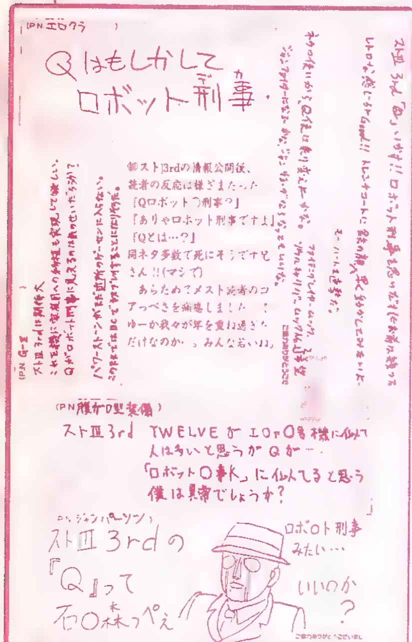


⬅（草津市　けいまる君31）
㊢雪姫（バトルマスターONI・アーケード）でも可。



⬅（愛知県　「ジャンプ犬パンチ」君29）
㊢奴を追っかける理由ができたな。

緊Q開設
Qの小部屋



⬆ちなみに投稿者QQQ君とはまるで関係ないと思われる。

(SE) 時報

(DJ)「シューティング松山のシューターズナイト！」

(M) 豪華なBGM

(DJ)「世界五十七億とんで三人のシューター諸君、聞いてるかい?今年も『シューターズナイト』の時間がやってきたぜ。俺がパーソナリティー兼新声社影の窓ふき係シューティング松山さ。今年も世界中のシューターから寄せられた手紙や葉書を紹介しつつ、シューティングの面白さをフルに生かした番組をお送りするぜ。番組が終わるまでチューニングは禁止だ。今すぐ、チューナーをハンダ付けしてから放送を聞けい!」

ナレーション「シューティング松山の『シューターズナイト』。この放送は新声社の許諾なしでお送りします」

(CM)「うわ!画面中、弾だらけじゃん!」「こんなの絶対避けられね-!」と、お嘆きの人ももう安心。この本を読めば、あら不思議。避ける道がスイスイ見えてくる。これで、どんな弾幕も君のもの。ゲーメストムック『弾幕見切り道』は今秋発売予定!

「うわーっ避けてる?俺って天才かも」

新声社（エコー）

(DJ)「改めましてこんばんは。シューティング松山だ。今回も時間がないからさっさとコーナーいくぜ。

『僕、私の弾避け日記』

このコーナーでは、プレイ中の『いつもは避けられない弾避けた』とか『いつもは避けられる弾に当たった』などの弾避けに関することを日記形式で紹介していくぞ。それじゃ今回のは、福岡県ペンネーム『得意技はボム死に』君の弾避け日記

○犬月猫日　(天気)　交尾

今日もガンバード2、最初からノーボムクリアを狙っているため、五面のボスに大苦戦。横で見ていた友人Fの『うわっ、下手ー。こんな弾も避けれんとー』の言葉にキレる。内ポケットから取り出したハンドマシンガンで毎秒五百発の弾幕を浴びせる。火蜂をノーボムで抜けるFもさすがに全弾被弾。血の海と化したゲーセンから、背中でパトカーのサイレンを聞きつつ家路につく。今日も一人友をなくしてしまった。

んー。友人Fもまだまだだね。みんなも最低核兵器くらいは避けられるようになっておこう。シューターの常識さ」

(CM)ボム。シューティングには欠かせない存在。緊急回避から敵へのダメージまで、ボムはゲームバランスに関わるほど大きな存在だ。それを、あえて使わない漢達がいた…。

古今東西、あらゆるゲームのノーボムクリアを完全収録。ゲーメストビデオ『僕らがボムを捨てた日』は全百巻セットで来世紀発売予定!　君は奇跡の目撃者となる…。

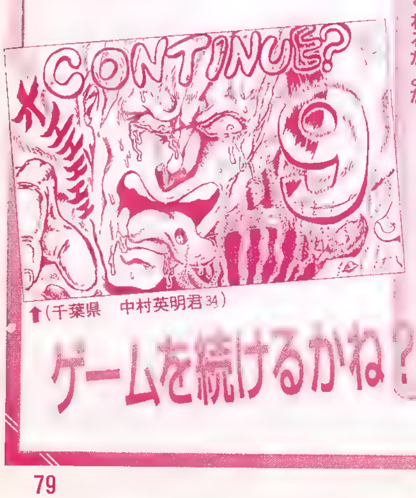
新声社

(DJ)「さあ、早くもお別れの時間だ。『僕、私の弾避け日記』、『必殺!連射道』、『ラヴラヴ火蜂』などのコーナー宛てのおハガキは、新声社ゲーメスト編集部内『シューティング松山のシューターズナイト』各係まで。熱いハガキ待ってるぜ。それでは今回はもう終わりだ。来年また会おうぜ。シューティング松山でした」

(ナレーション)「シューティング松山のシューターズナイト。この放送は新声社の許可なしでお送りしました。

(福岡県　西本恵一君㊟)

㊢ほんとうにハガキが来たらどーすんだっ。『先日、テポドン避けました』なる毒毒日記は送ってくれるなよな。



⬆（千葉県　中村英明君34）

ゲームを続けるかね？

データデゴ





12月15日号 イラスト作品優秀賞

それではパズルコーナーが消えてしまった12月15号から発表いってみましょうかね。イラスト優秀作品はP73ジュンペイとジンをクロスオーバーさせてくれた青森県の黒川春姫さんに決定。サイバーボッツのようにキカイオーも移植されんかなー。

文章作品優秀賞は同ページ秋田県は紫愚摩君のワイズダック賛歌は漢の賛歌です。伏せ字率が高い文章だよね…面白いけど。

漫画はP78の新潟県しゅうさんに票が集まりました。粒あんがよいっちゅう意見が多かったよ。皆さまおめでとうございますっぺれ。

12月30日号 イラスト作品優秀賞



お次はRYU・FINALが終了した12月30日号分を発表！

文章作品優秀賞はP84の岩手県ハオ君の色ネタにキマリです。受賞のことを色づかいがよい友人さんにも伝えておいてくださいね。

イラスト作品はこれまた同ページ、しかも同コーナーお侍さんいらっしゃい内の京都府空処ぱるすさんに決定しました。絵もさることながらテキストも雰囲気に即しているよね。再録イラストを穴が空くほど眺めてください。

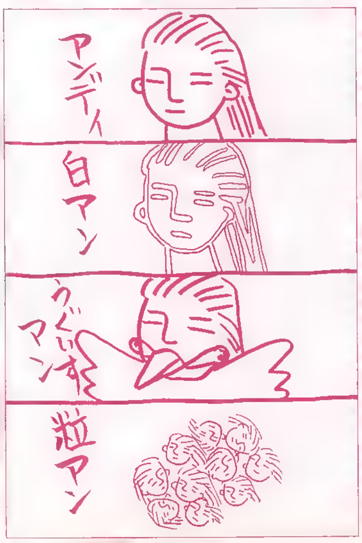
漫画優秀作は…えーとこれつっこみ三昧のネタなんですけど福田さん？

『㊗漫画作品は通常イラストとの集計差別化を図るために作られたもの。その対象は主にイラスト漫画、超芸魂の2Pに載る(つっこみ三昧など)すべての作品である』

はっ、それでは優秀作品はつっこみ三昧内の27番ジェネ死ス朗君のピ○チュウを抱くエミリオに決定ですー。放っておけないほど、かわいいんですけど…。いいね！

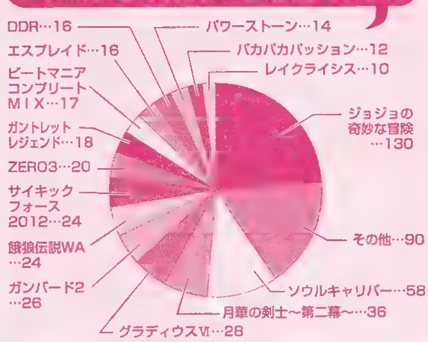
オンライン投稿システムも確立され、新たな企画・展開が期待されるアイランド。あらゆる手段で投稿者パワーを存分にぶっつけてくださいね。

12月15日号 漫画作品優秀賞

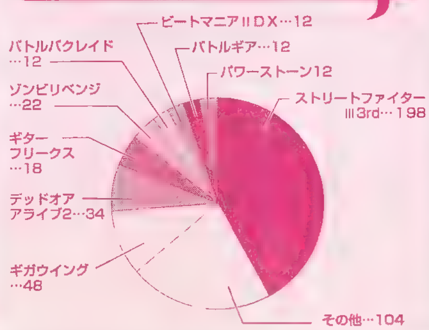


3.15号 アンケート

今、熱中しているゲームは何ですか？



早くプレイしたいゲームは何ですか？



ゲーメストアイランド&カラーアイランドお便り募集

★アイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。
アイランドの締め切りは毎号発売の40日前です。カラーアイランドはコーナーを参照してください。
イラストを封書でまとめて投稿する際は、1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。アイランドでは、ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！

★1色の鉛筆描きやカラーの蛍光色は印刷に出ないので使用不可です。

★紙などの投稿以外に、データ投稿も受け付けています（下記データ投稿規定を参照してください）。

アイランド&カラーアイランド データ投稿も受付してます！

データ投稿には2種類窓口があります。ひとつは、従来通り、郵送での投稿。そして、メールでの投稿です。

《郵送でのデータ投稿（主にイラスト）》

★データ投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、120MB、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。メールアドレスを取得されているなら、投稿用アドレスへ直接メール投稿することもできます。
Mac、DOSどちらのフォーマットでもOK。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。

★データ投稿の場合も、必ずディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、P.N、コメント等を記入してください。複数枚のメディアで投稿する場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。HPをお持ちの方は、住所氏名P.Nの他にアドレス（HP&Mail）も書いてくれるとうれしいな。

★カラーアイランドの人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。

《メールでのデータ投稿（イラスト&文章）》

★アイランドでも電子メール投稿が可能になりました。ホットなテキスト、イラストをお待ちしています。
文章は、例外もあるけど、最大400文字前後にまとめたほうが掲載されやすい。

★また、テキストは誌面の都合上、ハガキ投稿と同様に編集する場合がありますので、その点はご了承ください。

★画像（イラスト）投稿の制作環境はデータ投稿規定に準じます。ただし、アイランドの投稿は1色の受付となりますので注意！

《データ投稿規定》

★サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけはがきサイズで。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）

★色数に制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラー（アイランドの場合はグレースケール）で作成することをお薦めします。

★ファイル形式はBMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF／TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので、できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。

★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。

すべての宛先はこちら！

《郵送ならこっち！》
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「新声社　ゲーメスト　アイランド各係
　又は　カラーアイランド（仮）係」まで
※いずれの場合も作品の返却はできませんのであらかじめご了承ください。

《メール投稿ならこっち！》
アイランド投稿用アドレス／テキスト、モノクロ画像はこちらまで
【island@shinseisha.co.jp】
カラーアイランド用アドレス／カラーCGはこちらまで
【cg-post@shinseisha.co.jp】

郵便はがき

150-8790

料金受取人払

渋谷局承認

6366

018

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

東京都渋谷区東3-22-14-3GM

バンタン電脳情報学院
ゲームクリエイトスタジオ
入学事務局行

フリガナ	
住　所	〒　都道府県 ☎(　　)　-

フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女

フリガナ	
学校名・学	県市私都　立 学年　年　在学中・中退・卒業

2000年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

Present!! このハガキを投函すると、現役ゲームクリエイターが語る「ゲームスクールの真髄」プレゼント！

学校説明会［昼間部2・4年制対応］　日程：日・祭日を除く随時(必ず事前にご予約下さい)

コース設定やカリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、入学試験の解説や校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご両親やお友達もご一緒にどうぞ。

□月　□日　□時希望

入学説明会［夜間部・土曜集中1年制対応］　日程：毎週火・木(16:00~20:00)、土(13:00~17:00)

カリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。

□月　□日　□時希望

個別入学模擬試験　日程：日・祭日を除く随時(必ず事前にご予約下さい)

入学試験科目（一般常識・感覚テスト・作文・適性検査・面接）の内、適性検査を除く4科目を受験していただき、合格基準に達しているかどうかを判断します。この試験で合格基準に達していると判断された方は、入学試験の際適性検査以外の試験が免除される他、成績が奮わなかった場合はその後の判定の材料にはいたしませんので、お気軽に受験して下さい。

□月　□日　□時希望

第4期募集受付中!! but! 定員数残りわずか!!

コースによっては締め切ったコースもございます。残り定員数の詳細は入学事務局までお電話にてお問い合わせ下さい。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

ゲームクリエイトスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ＆ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
	夜間部・土曜集中 1年制	ゲーム3Dグラフィックコース	
		ゲームシナリオコース	
		ゲームプログラムコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　　　☎（　　　）　　-
フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女
学校名・学年	県市 私都　立　　学年　　年　在学中・中退・卒業

緊急特別企画

帰ってきた!! カラーアイランド

担当・∀田渕健康

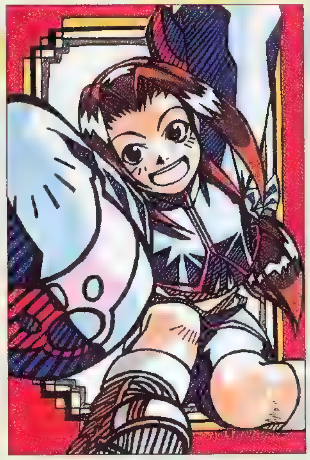
うい〜す、渕健っス。実は今回、カラーアイランド担当のギィ君がインフルエンザにヘコまされてダウンしちまいまして、急遽代打として臨時担当を務めさせてもらいます。っていうか、読者コーナー久しぶりだから妙に燃えるっつーね（笑）。次号はギィ君復活予定で通常営業。養生してくれーい。



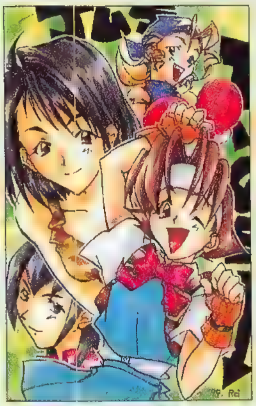
（大阪府　父不倫さん/Ⓒ）
ウシさんのアニマルプリント、今年流行りますかね？…いや、ここで私が言いたいのは、なぜレイレイが鼻（以下次号嘘）。



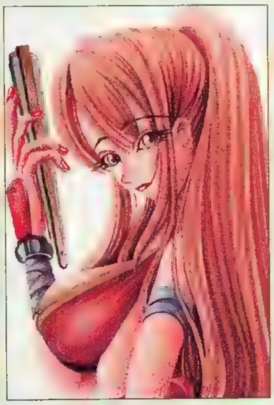
（福岡県　ハイパーT君/Ⓑ）
☆穢土に一人。寧獣の朱い鼓動で。



（大阪府　神崎敬司君/Ⓐ）
☆ほわちょ。
余裕で人並み、外れてます！



（東京都　柄部レイコさん/Ⓗ）
☆そいや、世間じゃもうすぐ春休みだけど…この娘たちってわりと年中常春気分？



（大阪府　かすみかれんさん/Ⓖ）
☆艶の清廉立ち昇るいろ、
くれないの香に匂いける、ね。



（東京都　守山いつかさん/Ⓕ）
☆アンニュイな表情がグッ！
線に個性出てる絵は楽しいよねっ。



（兵庫県　寧太郎さん/Ⓔ）
☆サバイヴ・インテレクチュアル。
世界と戦う準備をしようか。



（埼玉県　銀之助君/Ⓓ）
☆NAOMIに参入したことだし、
ここはいっちょうバリッと続編スか!?



（兵庫県　青空勇気さん/Ⓚ）
☆料理に自信あるのよね。
対戦相手から旬の食材まで！



（東京都　静岡のみんな見てる？GBS（笑）君/Ⓙ）
☆うおっ、いきなり懐かしいぞ！ゲーメスト一〇〇号テレカを描いてもらったゴービー君ですね。お元気でしたか？



（京都府　大山高嶺さん/Ⓘ）
☆さあ、拡大カラーコピーして
切り取って遊ぼう！

年間人気投票（途中経過）

順位	キャラ名	ゲーム名	メーカー名	合計
1	リュウ	総合	カプコン	92
2	エミリオ・ミハイロフ	PF	タイトー	88
3	八神庵	KOF	SNK	60
4	キース・エバンス	PF	タイトー	53

そうだ鋼の力！超鉄！メカッティア特集！

☆なわけで、ギィ君から託された指令「今回はメカもの特集で4649」を敢行してみました。鋼に懸けたメカニカル投稿者たちの情熱を見るがよい！



（神奈川県　大槻隆明さん&関沢真弓さん／Ⓛ）
☆身を縛る重き鎧を捨てー我らは、誰よりも高く翔けることを選んだ。



（埼玉県　津島直人君／Ⓜ）
☆絶対壊滅！震えるぜ圧倒的破壊力！



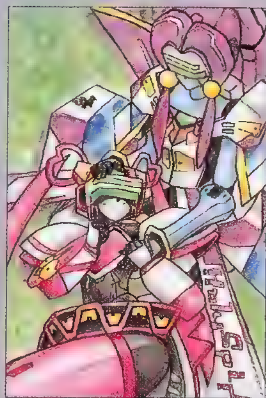
（兵庫県　偽霧精機君／Ⓝ）
☆碧の地平ー螺旋舞う福音。パルスの奇跡を我々は見る。



（福岡県　服部辟蔵さん／Ⓞ）
☆ん～確かにメカっぺえのが混じっとる。おっけ～でーす。



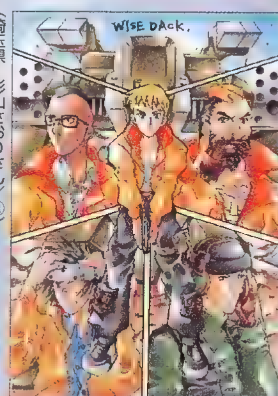
（滋賀県　CRS君／Ⓟ）
☆ギャンブラーZを差し置いての登場！妙に味があるっしょ。



（東京都　銀シャリ君／Ⓠ）
☆いわゆる女子高然とした風景ですな。



（東京都　青木隆司君／Ⓣ）
☆あひ～い超見てぇぇ！かっぱえびせんとチェリオを持って映画館に集合だ！



（埼玉県　影山さおりさん／Ⓡ）
☆五つの煌めきは、冷たい鉄塊を闘士へと変える。



（東京都　UNI-MARU君／Ⓢ）
☆造られた生命、創られた運命。ギガントアームは鋼の明日を、刻むか。

次回は「春物特集」!!
ギィくんよろしくな！

5	神月かりん	ZERO	カプコン	44
6	ナコルル	総合	SNK	42
7	春麗	総合	カプコン	40
8	春日野さくら	ZERO	カプコン	39
9	草薙京	KOF	SNK	38
10	ザンギエフ	総合	カプコン	37
11	麻宮アテナ	KOF	SNK	36
	ギース・ハワード	餓狼（2D）	SNK	36
13	火引弾	ZERO	カプコン	35
14	ケン	総合	カプコン	34
	リムルル	総合	SNK	34
	三作いろり	エスプレイド	アトラス/ケイブ	34
17	R・ミカ	ZERO	カプコン	33
	刹那	PF	タイトー	33
19	火引弾	総合	カプコン	32
	リリス	ヴァンパイア	カプコン	32
	高嶺響	月華	SNK	32
22	パティ	PF	タイトー	31
23	レオナ	KOF	SNK	30
	一条あかり	月華	SNK	30
	リチャード・ウォン	PF	タイトー	30
26	色	侍魂（3D）	SNK	29
27	成美那	ソウル	ナムコ	24
28	リュウ	ZERO	カプコン	23
	かすみ	デッドオアアライブ	テクモ	23
	犬福	すくすく犬福	ビデオシステム	23
31	リムルル	侍魂（3D）	SNK	22
	マキシ	ソウル	ナムコ	22
	マリオン	ガンバード	彩京	22
34	空条承太郎（JOJO）	JOJO	カプコン	21
	ギース・ハワード	総合	SNK	21
	真田小次郎	月華	SNK	21
	楓	月華	SNK	21
	アイヴィー	ソウル	ナムコ	21
	ソフィーティア	ソウル	ナムコ	21
	あやね	デッドオアアライブ	テクモ	21
41	刹那	月華	SNK	20
	ナコルル	サムスピ（2D）	SNK	20
43	テリー・ボガード	総合	SNK	19
44	バレッタ	ヴァンパイア	カプコン	18
	J.P.ポルナレフ	JOJO	カプコン	18
	バーン・グリフィス	PF	タイトー	18
47	春日野さくら	総合	カプコン	16
	ユーリ	ZERO	カプコン	16
	ナコルル	侍魂（3D）	SNK	16

応募要項は80ページに！

DCで練習して、ACで対戦!



難しい!?
そんなことありませんって！

CPU戦攻略

何よりも、基本戦法を徹底させることが大切だ。勝手が違うのはファイナルバルガスだけ。

担当：GED

開幕安定！残るは黄色のみ！

初めは難しく思えるCPU戦も慣れれば簡単。さらには、CPUキャラの動きはビギナープレイヤーが対戦戦術として学ぶべきところも多いので、対戦の練習相手としてもオススメだ。

CPU戦の基本となる流れは以下のとおり。



スタートと同時に踏みつけで石を奪え！



あとはアイテムで出現ポイントを制圧し、黄色を待つのみ！

①ラウンドスタートと同時に踏みつけて、パワーストーンを奪う
②出現する黄色の石で変身
③ゲージ消費を抑え、アイテム攻撃メインで攻めていく
④ゲージが少なくなったら、パワーフュージョンで締める

では順を追って説明しよう。

①は、CPUキャラが昇り踏みつけに対応してこないのをいいことに、「アクション!!」のかけ声と同時に低空踏みつけにいくというもの。いきなりパワーストーンが2個になるチャンスなので、ラウンドスタート前からグイグイ近付いていこう。ただ、柱が近いと捕まってしまう恐れがあるので注意してほしい。

②は、パワーストーンやアイテムのすべてはマップ上に設定された「いくつかの出現ポイント」にしか出現しないので、それを覚えておけば、より回収しやすくなることは間違いない。とくに出現ポイントが密集しているステージなどは、いかにその地域を制圧できるかにかかっている。強力なアイテムで牽制しつつ黄色の出現を待とう。なければ、そこらへんの木箱などでもかまわないぞ。

③、④は、前号の「変身したら武器を取れ！」で説明したとおり「いたずらにパワードライブでパワーゲージを消費せず、スーパーアーマーを生かしたアイテム攻撃で長時間攻め続ける」のが狙い。残りゲージが少なくなったら、パワーフュージョンで大ダメージを与えて変身解除しよう。

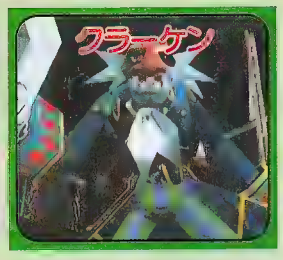
アイテムで楽々クリア！

「パワーストーンの次に重要」というくらい重要なアイテムが「剣とパイプ」。ジャンプ時のPで繰り出される突進攻撃は、ヒット率、ダメージ共に優れているので、CPUキャラが相手なら、これを取った時点で「勝ったも同然」といってもかまわないくらいだ。いったんダウンさせたら、起き上がりに再び重ねにいこう。面白いように当たってくれるぞ。



剣やパイプを取れば勝ったも同然！絶対に取るべし！

宝箱から出現するアイテムだけでなく、そこらに落ちている木箱やタルなども（地味ながら）有効だ。うまく当てるコツは、至近距離からのジャンプ投げにある。思い切って近付き、相手方向にジャンプして投げつけてやろう。起き攻めとしても有効だぞ。



物を投げれば当たってくれる

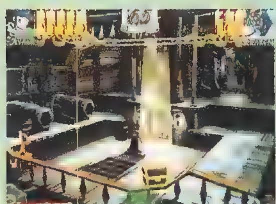
クラーケンはいたずらにピョンピョン跳び回るので、とにかく木箱やタルがよく当たる。防御力は高いが、パワーストーンを奪いやすいので攻撃力負けすることはないはずだ。変身して思う存分暴れてやろう。

クラーケンに変身されたら、連射してくる爆弾の弾避けに専念しよう。発射間隔は意外と広いので、追い詰められることもないはずだ。

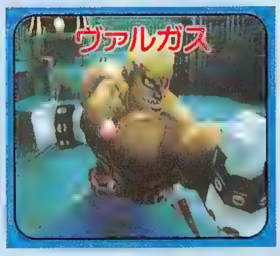
ときおり左奥の砲台（2門）が弾を撃ってくるので、その前で立ち止まるのはよそう。



変身後は爆弾を連発してくるが、楽に切り返せるので何も問題なし。



大砲が上を向き始めたら砲撃の合図。うっかりくらわぬように注意。

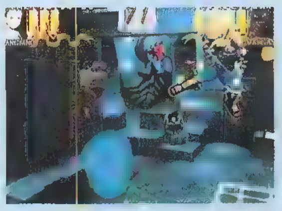


変身させずアイテムで完封せよ！

防御力や判断力に優れているだけでなく、超反応の空中投げをも使いこなすヴァルガス。

勝利の秘訣は、
①ヤツの投げるブロックでパワーストーンを奪われないよう、最大限の注意を払う
②欲しいアイテムが出現しても相手の近くでは絶対に取らず、かならず！ジャンプで跳び込まれない距離で取る
③アイテムがない場合は、攻めずにアイテムの出現を待つ
という三大鉄則にある。

変身されてしまったら、少し間合いを離し、相手を中心とした弧を描くように移動しよう。そうすれば自キャラを狙ったレーザーに当たらず、ジャンプからの3WAY弾にも反応できるからだ。ヴァルガスがジャンプしたら3WAYの合図なので、ジャンプで跳び越えて接近し、空中投げを決めてやろう。



3WAYを跳び越したら、空中投げにいこう！



レーザーをまたいで地道に攻撃！

まず、スタート時にレバーを横に入れて最初のレーザーをかわす。

あとは、手が届かないくらいの距離でレーザーを誘ってから密着してコンビネーションを叩き込むか、アイテムでダメージを与えるかの繰り返し。横まで回り込んでしまうとホーミング弾を撃たれてしまうので注意しよう。基本は斜め前だ。

壁際に追い詰められると危険なので、ある程度寄られたら広いほうに誘導することも忘れずに。



レーザーは自キャラの足元を狙っている。跳び越す場合は斜めに跳ぼう。



レーザーの予兆が見えたら歩いて密着し、コンビネーションを叩き込め！

狙ってできる?
エスケープの仕組み

勝手になるくせに、肝心な時には出てくれない……。そんなエスケープの謎に迫ってみよう。

担当：KKK書記長はまー

どうやったら逃げられるの?

ガードのない「パワーストーン」では、相手の攻撃を避けるための手段として「エスケープ」が設定されている。しかし、エスケープの成立する条件は意外に複雑。

1.一定間合い内
2.お互い地上にいる
3.自分は武器を持っていない
4.相手が攻撃アクションを起こしてから一定時間内

をすべて満たした状況で、レバーもしくはジャンプボタンを押すとエスケープになる。補足すると、1は大体投げ間合いよりやや広いぐらい。2は、相手の攻撃が地上からのものであれば、投げ技以外すべて対象となる。通常打撃や箱はもちろん、間合い内であれば飛び道具に対しても可能だ。ただし、一部のパワードライブ、パワーフュージョンに関しては、例外的にエスケープできないようになっている。

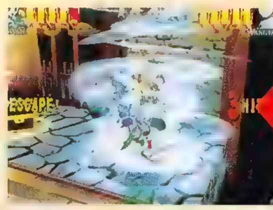
4に関しては難しいので、詳しく説明しよう。例えば、ボタンを押してから攻撃判定がすぐに出ないアクション（柱引っこ抜きや、一部のパワーフュージョンなど）に対しては、エスケープはほぼ無意味。なぜかというと、エスケープ入力は「技のモーションが始まってから一定時間」なため、実際に攻撃が迫ってくるころにはその受け付け時間を過ぎてしまっているので、エスケープを行うことができないためだ。



このぐらいの距離であれば、背面取りも含めてエスケープが可能。



攻撃発生の早い技は単純にエスケープの受け付け時間が短く、やはり避けづらい。





入力受け付け時間ギリギリまで頑張っても、結局、途中からくらう。すぐに投げときゃ良かった!?

また、エスケープは「相手のボタン入力1回に対して1回まで」というルール（?）がある。PPPといった通常のコンビネーションに対しては、そのつどエスケープをするチャンスが発生するが、「1回の攻撃で複数ヒットする技（フォッカーのパワーハリケーンなど）」に対しては、初段をエスケープでかわしても終わり際に2段目以降が重なってしまい、それに対してはエスケープできずくらってしまうことがあるので注意。

エスケープに成功すると、自分の体が青い残像を引いてしばらく無敵になる。動作終了まで無敵ではないのだが、そこに攻撃された場合でもエスケープをキャンセルしてさらにエスケープできるので、実戦ではあまり気にならない。通常のコンビネーションに対しては、レバーぐるぐる＋ジャンプボタン連打でほぼ確実にエスケープし続けることができるはずだ。

狙えるか?背面取り

ひとくちにエスケープと言っても、実際にはいくつかの種類がある。

もっとも見返りの大きいエスケープは「背面取り」で、これは投げ技扱いになっており、成功すれば相手を強制的に掴んで攻撃を中断させ（武器を持っていた場合はそれを落とさせる）、さらに背後投げが確定する。ただし、レバーを相手方向へきっちり入れなければならず、実戦ではかなり勇気のいる行動だ。



背面取り動作をキャンセルして投げが入る。間違いなく確定！

また、「変身中の技に対しては、エスケープ可能なものであっても背面取りだけはできない」というのがある。変身中の武器攻撃に対しては背面取りできるが、単にパワードライブ（orフュージョン）を出されていた時は「回り込み」に化けてしまい、くらってしまう可能性が高い。

完全に逃げたいのであれば、「バックステップ」がいい。操作も「背面取り」とは違い、相手と逆方向にレバーをグリグリ往復させているだけでOK。ただし、箱や飛び道具の発射動作に反応してしまい、終わり際にちょうど重なってしまうこともある。

「回り込み」は、使い方の難しい動作。というのも、このゲームでは攻撃の最中でも常に攻撃方向が補正されているためだ。例えば、Pボタンで出したハンマー攻撃の振り上げに「回り込み」をすると、振り上げたまま自分のほうへ向き直ってきて、しっかり終わり際に叩きつけてくる。

変身後の技に対するエスケープの有効度

相手キャラ	Ⓟ	Ⓚ	Ⓟ+Ⓙ	Ⓚ+Ⓙ
フォッカー	○	○	×	△※
あやめ	×	○	×	○
ワンタン	○	○	△※	○
ガンロック	○	○	○	○
ジャック	○	○	○	△
ガルーダ	○	○	×	○
ルージュ	○	○	×	○
竜馬	○	○	×	×

○……何らかのエスケープで避けられる
△……エスケープできるがあまり有効ではない
×……エスケープできない
※……エスケープ可能になるタイミングが、相手の入力終了よりも遅めに設定されている技

エスケープ一覧表



ステージ選びは超重要!!
地の利を生かす

地形を利用した攻撃法と、重要なアイテム出現ポイントを覚えよう!!

担当：スー

段差を利用した打撃

いままでの記事では、あまり有効視されていなかった、打撃による連携。コンビネーションは、キャラによって違いがあるものの、自分が段差の上か下のどちらにいるかによって、P、Kを使い分ければ、PSをゲットできたり、フィニッシュに使える。

まず、自分が段差の下にいる場合は、P始動のコンビネーションがヒットしやすい。逆に、自分が段差の上にいる場合は、K始動、なかでもローキック系を始動技にしているキャラは、使い勝手がいい。

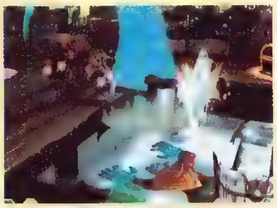
もし1発目が相手に届いていなくても、そのままコンビネーションを続ければ、段差の上にいる場合は、連携による前進でキャラが段差から落ち、4段目がヒットしたり、段差の下にいる場合は、攻撃モーションが地形を無視してすり抜け、相手にヒットする場合もあるぞ。



低い位置から高い位置への攻撃。それでもエスケープには弱いけどね。

アイテムも活用

アイテムのなかにも、ある程度の段差を無視して攻撃できるものがある。特に使えるのがハンマーで、相手が自分より高いところにいようが、低いところにいようが、お構いなしだ。相手が自分より高い段差にいる場合は、剣や火炎放射器、銃なんかも、ある程度の段差をフォローできる。



非常に優秀なハンマー。当たらないと思った!?当たっちまうんですよ。

ステージ情報の見方

🔴 …パワーストーン、武器の出現ポイント

🔵 …ギミックが施されているポイント

Londo

イスやベンチなどのアイテムの数が多いが、わりとステージ自体の空間が広いので、自由に動き回れて楽しいロンドステージ。アイテムの投げ合いになったときに、中央の噴水がうっとうしい場合もあるが、自分が不利なときにはシールドの役目をしてくれる。

パワーストーンの出現位置は、階段中央、テラスの屋根、時計塔のトビラ前と、比較的奥に設定されているので、イスやテーブルなどの投げるものが多いテラス前に陣取るのが、いいポジションだ。

ステージのギミックとしては、コンビネーションの最後や、投げなどで壁にブチ当てられると落ちてくる植木鉢が、建物の上に設置されているが、設置されている位置が高すぎるので、まず当たらない。

画面手前に配置されているベンチは、階段方向へ押したり、蹴ったりして滑らすと（持ってから投げてはダメ）、階段を登っていくので、これを知らない相手には、たまにヒットし、ちょっと笑える。

広いステージは、自由に動きやすいので、軽量級や、2段ジャンプを持っているなら、逃げやすい半面、捕まえるのに苦労するぞ。



植木鉢×7
カンバン×2
街灯×2

Mahdad

このマーダッド最大の特徴は、三方から流れ落ちる流砂だ。といっても、流砂が流れる速度は、その上で立ち止まっていないと確認できないぐらい遅く、戦略的にも、あまり意味をなさないので、本末転倒な感じ。

もう一つの仕掛けは、2本燃え上がっている炎だ。ジャンプして、この上に着地してしまうと、1ゲージの4分の3ほどのダメージを受けてしまうので、このあたりでジャンプするときは注意。まれにだが、走っているだけでも、触れただけでダメージを受けてしまう場合もある。

ステージ中央に立っている2本の柱は、逃げるためのいいアクセントになる。相手に変身されたら、たまに飛び移ると、変則的に逃げることができ、的にされにくい。



ランプ×2
ポール×2
ヤシの木×1
流砂×3



「アチチチッ!!」これが元で負けたなんてことのないようにね。



Mutsu

庭、屋敷、屋根という3部構成で成っている陸奥ステージ。この屋根には自ら登ることができ、屋敷の天井にP＋Kで掴まり、そのまま軒先まで移動してやれば、自動で屋根の上に上がってくれる。

この屋根は、相手に変身されてしまったときの絶好の逃げ場となり、また、体力が勝っている場合のタイムオーバー狙いでも活躍する。しかし、慣れてくると、天井から屋根に移るまでを狙われるようになるので、掴まってから、いったんP＋Kで降りて、相手の攻撃をかわし、そのスキにもう一度上がるなどの駆け引きも楽しい。

屋敷部分には、屋根があるので、ある程度動きが制限されてしまうのだが、パワーストーンの出現位置が、屋敷周辺のラインに固まっている。よって、屋根に上がっているのが、いいポジションだ。

ほかにも屋敷部分には、ブッ飛ばされて、その部分に触れると発動するギミックが3カ所にあるが、とくに本棚はブッ飛ばされてから、すぐに倒れ込んでくるので注意だ。落ちてくる絵も、発動は早いが判定が小さく、まず当たることはない。

本棚×1
額×2
柱×2
屋根



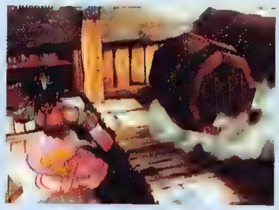
Dullstown

ステージ的にはかなり狭い印象を受けるが、そのわりにアイテムやギミックが密集し、アンバランスな感を受けるダルズタウン。

ステージ奥には一段と高い踊り場がある。このまわりは柵で囲まれており、柵を一度壊さなければ、ガンロックのみ、奥の一段高いところへ回り込んでから、ジャンプしないと登ることはできない。また、パワーストーンの発生位置がこの踊り場周辺に固まっているので、このあたりをウロウロしているといい。

ブッ飛ばされると発動するギミックは、窓の下に並んでいる4つの大きなタルだ。このタルは、下まで転がってくるので、気を抜かないように。

もう一つのギミックは、酒が並んだ棚だ。これは陸奥と同様、発動までが早い。



ギャ〜ッ!!タ、タルがっ!!巻き込まれてしまったら、元も子もないな。

タル×4
酒棚×1
柱×2
シカの剥製×1
ランプ×1



Manches

全ステージ中、1、2をあらそう狭さのマンチェス。狭い」ということは、簡単にアイテムやパワーストーンを取りやすく、相手を容易に追い詰めることができ、変身したらパワードライブ、パワーフュージョンを避けられにくいといった利点がある。

しかし、それは相手にとっても同じで、逆に相手に追い回され、何もできないまま、ボコボコにされる危険性もはらんでいる。

だが、重量級にとっては好都合。広いステージでは、重量級は軽量級を捕まえにくく、逃げられるだけ逃げられて終了なんてことも少なくないが、狭いステージだと、簡単に捕まえられるからだ。また、重量級の技では素早い、壁を利用した攻撃もヒットしやすい。

左右のショーウインドゥは、攻撃で割ることができ、その中にはアイテムがある。また、ショーウインドゥ内の天井は、掴まることができる。

パワーストーンの出現位置は画面中央より少し左寄りなので、中央に立っているポールのちょっと左で構える。

とにかく、このステージは狭いので、軽量級はこのステージを選ばないほうが無難だ。

ポール×3
時計×1
ショーウインドゥ×2

GAMEST MOOK Vol.188

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

1コインクリアを目指すために…





セガNAOMIタイトル第一弾!「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」をゲーメスト編集部が徹底攻略!本誌ではフォローできなかった全シューティングポイント攻略や全モンスターの弱点や特徴などを記したゾンビファイル、初心者から上級者まで対応したシステム解説など盛りだくさんな内容を君に!

3月25日発売予定

本体価格1100円+税

©SEGA1996,1998

GAMEST MOOK Vol.180

剣魂 ～サムライスピリッツ画集～



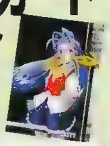
侍魂シリーズの魅力をあますところなく収めたメーカー公認の永久保存版!

絶賛発売中 本体価格2000円+税

©SNK 1993、1994、1995、1996、1997、1998

サイキックフォース2012 トレーディングカード





スペシャルカードとパズルカードは全点描き下ろし!ボックスには1枚プレミアムカード(全2種)を封入!

〈本体価格〉1パック:343円(税別)
〈全80種〉スペシャルカード13枚

パズルカードのイラストはなんと大貫健一!

3月31日発売

※スペシャルカードの内容が前回の告知から変更になりました。訂正してお詫びいたします。 ©TAITO CORP.1998

バブルガムクライシス2040 トレーディングカード



TV放送も佳境!
ますます盛り上がる
バブルガムに大注目。
スペシャルカードは
AICの描き下ろし!

スクープ!
東京ゲームショウにて
先行販売決定!

〈本体価格〉1パック:343円(税別)
〈全99種〉スペシャルカード9枚

絶賛発売中

©JVC•AIC

士郎正宗 Artistic Poster Genealogy

ポスター型業務用景品

〈判　型〉B2判
〈全10種〉スペシャルポスター1種

緊急決定!! 超・激レア!
限定100枚 士郎正宗先生 直筆サイン入り
スペシャルポスター入り!



3月 お近くのゲームセンターに登場!!

※制作中の為、デザインは変わる場合があります。 ©士郎正宗／青心社

Septem Charm まじかるカナン ポスターセレクション

ポスター型業務用景品

〈判　型〉B2判
〈全6種〉スペシャルポスター1種

ご存じ、パソコン美少女ゲームの大ヒット作が早くもポスター化!ちはやとナツキのキュートなショットは要注意だよ!



好評稼働中!!

©テリオス

ポスタープライズは全国有名アミューズメントにてお求め下さい。
FAX.03-3293-9329　ホームページアクセス　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

GAMEST

GAMEST MOOK

ゲームミュージック着メロマニアックス vol.1

あの名曲をキミの携帯で鳴らそう!

収録曲

パックマン	ファイナルファンタジー1
ニューラリーX	ファイナルファンタジー2
マッピー	ファイナルファンタジー3
ゼビウス	ファイナルファンタジー4
ディグダグ	ファイナルファンタジー5
スカイキッド	ファイナルファンタジー6
ドルアーガの塔	ファイナルファンタジー7
ドラゴンスピリット	ファイナルファンタジー8
ワルキューレの伝説	ほか多数
ドラゴンセイバー	

あのゲームミュージックの名曲を着メロにできる!現役ゲームミュージックコンポーザーがデータを作った、こだわりの着メロ勢揃い! 100曲以上網羅!

3月26日発売

本体価格500円+税

ケータイMagazine

3月26日発売

定価580円

表紙:梅宮万紗子



特集

気になる今どきケータイ²

ケータイで恋をしよう

究極カスタマイズの世界

〜最新機種揃い踏み〜

ケータイ大百科

携帯電話の噂ジンクス

恋は万里をゆく

Cyber Love最前線

文字サービス エンサイクロペディア

ショートメールイケテルメッセージ集

ケータイ電話再入門 できる100

連載

表紙タレントインタビュー
物語の中の携帯端末
コラム・携帯のあるくらし
各社サービス便覧
ケータイトレンドアップデート
ケータイ超怪しゲGOODS調査隊
携帯困りごとQ&A
着メロオリコンチャートTOP10 ほか

第二特集

〜衝撃〜伝言サービスの実態
今一大ムーブメント勃興
電話帳編集・バックアップツール
ベストプラン、ベストキャリアー選び診断チャート
2台からの可能性!二刀流主義
カニカニキャッチ究極攻略
ケータイ着こなしテクニック
携帯フェイクおもちゃ箱

魅惑の出会いメール(仮)

Q 映画やTVドラマで話題になっているインターネットによる出会い…。でも、ホントにそんなことって、あるの…!?

A ホントーにあります!

各種出会い系ホームページの紹介から、メールフレンドを増やすためのコツを伝授!そこから「新しい出会い」がいっぱいあります!この本を読めば、メルトモが100人できる!

3月27日発売

本体予価1280円+税

新創刊!

DIGITAL mint ノベルズシリーズ

2冊同時刊行! 定価:890円+税

毎月26日頃発売

性紀末BOYS白書

著:花園 乱　イラスト:雅舞羅ーL

新書判　定価890円　3月26日頃発売



H学院大学付属高校に通う小山田啓太は、ナンの変哲もない高校生。ある日、時給2500円でトビッキリ可愛いギャルとハメ放題というアルバイトを見つけた。こんなおいしい話…あるわけが…!? しかも、ずっとあこがれてたコとできちゃうなんて!?

光輝の書

著:前園はるか　イラスト:佐藤かおる

新書判　定価890円　3月26日頃発売



胸に刻まれた呪刻。騎士団にいた鈴朱は、突如として胸に現れた紋様のせいで教会から追い出され、流れ戦士として旅を続ける。不思議な魅力を持つ修道僧侶、逸貴と共にある事件を調査することになるが、そこで見たものは、異形の男性自身を持つ魔族だった…。

新声社　☆トレーディングカード゛は全国書店、玩具店、カード専門店、又はマルゲ屋、
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321



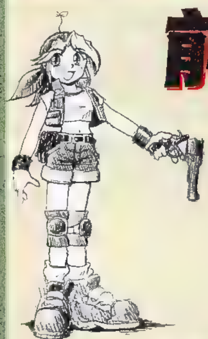
宇宙人もビックリ!
「ナ・ゼ・コ・コ・ニ」

描き込みの鬼 復活



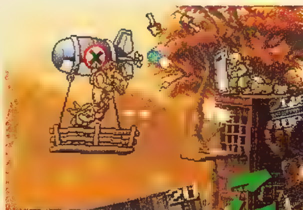
METAL SLUG X

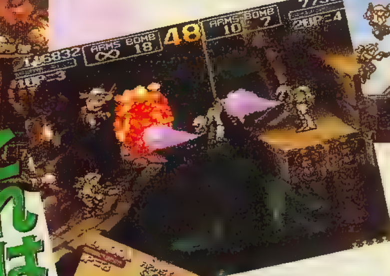
前作から約1年。新たな感動が君を襲う!?

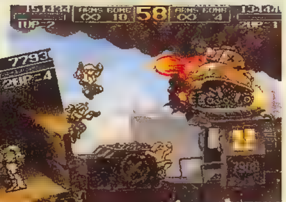


TM


犬までも…新兵器も…?







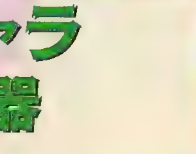
これは!?


幻の井戸ミサイルが復活!!


合体イ～

新モーデン軍の実力はどう?

大好評アクションゲームであり、昨年のゲーメスト大賞アクション部門で1位を取った「メタルスラッグ2」。そのリミックスバージョンが発売される。その名も、「メタルスラッグX」。
敵の出現パターンが大幅に変化し、新兵器、新敵キャラも満載して3月末発売予定だ。首を長くして待て!!





ヒィ～どうすんのコレ!?

踊る新キャラ うなる新兵器



コンスポ

PS　テクモ　発売中　5,800円（税別）

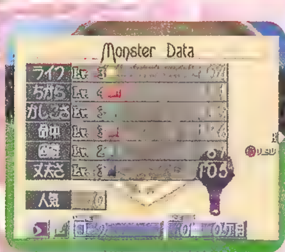
音楽CDからモンスター誕生!!

モンスターファーム２

どんなモンスターが？誕生の瞬間は、期待に胸ドキドキ!!
2作目になり興奮がさらに倍!?　　担当：へなもどき

モンスター育成ゲーム第2弾発売!!

手持ちのCDから、モンスターを誕生させることができるこのゲーム。その画期的なシステムにより、前作で大人気を得たゲームの2作目が発売された。
　プレイヤーはモンスターブリーダーとなってモンスターを闘わせ、数々の大会を勝ち進み一人前のブリーダーになるのが目的。
　しかし、大会を勝つためには自分のモンスターを育成し強くしなければならない。その育成方法というのが、自分のモンスターの能力パラメータをトレーニングや修業を行うことで上げていくというものだ。また、各々モンスターは技を持っており、修業をすることによって、技を覚えていく。レベルが上がると、修業地も増えていき、覚えられる技も増加するぞ。
　また、モンスターにはメンタルな部分もあり、忠誠度というパラメータが存在する。初めは忠誠度が低く、戦闘中にこちらの言うことを聞かないこともある。アイテムや、教育方法（褒めたり、叱ったり）で、忠誠度を上げることができる。
　体力や、性格、味の好みなど、モンスターによって違うので、細かな心配りをしながら育てていくことが必要だ。
　かわいがれば、必ずプレイヤーに応えてくれるはずだよ。



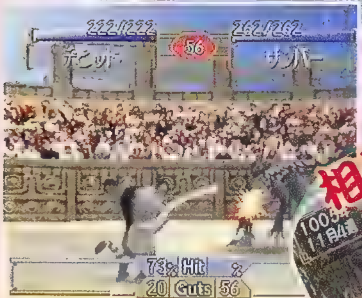
生まれたときから、個性付けがされている。



トレーニングの種類によっては、下がる能力もあるので注意。



それぞれの修行コースの最後にはノラモンがいて、倒すと賞金がもらえる。



大会は、総当たり戦とトーナメント戦がある。協会公認戦で優勝することで上のクラスに。



さらに内容充実!! 新たな要素はこれだ！

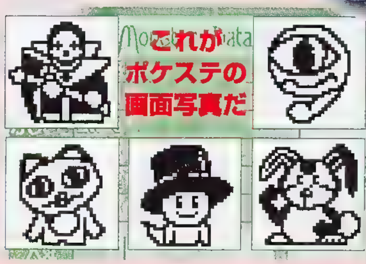
再登場するモンスターもいるが、新モンスターはなんと100種類以上。新旧合わせて300種類以上だ。カワイイからう～ん？まで、さまざまな種類のモンスターを育てることができる。
　また、トレーニングや修業でしか上昇しなかったパラメータが、大会ごとに数種類UPする。トレーニングを行う中で、前作では成功と失敗のみだったが、今回はまれに、スペシャル級の技をモンスターが披露し、大成功を修める場合もあるぞ。
　さらに、今回はアルバイトというモードがあり、なんとポケットステーションで行う仕組みになっているのだ。修業をしたくてもお金がなくて受けられず、レベルも低い場合は、アルバイトを利用するといいだろう。
　それと、自分のモンスターがランダムで一緒に遊ぼうと要求してくるときがある。承諾すると、モンスターが攻撃してくる方向に十字キーを合わせて防御し、成功すると攻撃ができる（画面の指示通りのボタンを押すと攻撃）といったものなど、数種類のミニゲームがプレイできるぞ。
　前作に比べ、かなりの要素が盛り込まれている。ここでは紹介しきれないほど、あんなことから、こんなものまで！後はプレイしてからのお楽しみ！



今回のアシスタント「コルト」と鳥の「ジョイ」



雪合戦のミニゲーム。



これがポケステの画面写真だ

LOOK!!

鈴木あみのアルバムで・・・



このゲームのCFタイアップ曲が収録されている、鈴木あみ「noting with out you」のアルバムからは、レアモンスターが誕生するよ。

前作「モンスターファーム」のデータで・・・



前作で使用したメモリーカードのデータを使って、2でモンスターを復活！ただし、モンスターによっては別の種族に生まれ変わってしまうものもいる。

DC　タイトー　発売中　5,800円（税別）
アーケードスティック、ぷるぷるぱっく対応

凄いゲームだぞ

サイキックフォース2012

©TAITO CORP. 1997, 1999

名作超能力ゲームがドリームキャストで登場だ。

担当：田渕健康

っていうか

この号が出ているころは既に店頭に並んでいると思われるドリキャス版「サイキックフォース2012」ですが、おそらくコアなファンはとっとと購入を済ましていると予想されるわけで。

ゆえに、このコーナーではまだ購入しようかどうか迷っている読者のみなさまのために製品の説明をさせて頂きます。ドリキャスをお持ちでないキッカーの皆さんは、お年玉の残りや確定申告還付金を全額投入して、本体ごと「PF2012」を買ってしまっていいでしょう。



フルボイスで進行するストーリーモード。萌える。

移植度200%

業界初の「対戦アクションゲーム」として皆さまに好評を博した「サイキックフォース」の続編が「サイキックフォース2012」です。去年のゲーメストにも記事が載っていたこともあるので覚えている人も多いのではないでしょうか。

フィールドを360度自由自在に動いて、超能力で相手を死に到らしめるのがゲームの目的です。みんなの憧れスキャナーズやNIGHT HEADの霧原兄弟の気持ちが味わえるかもしれませんね。

気になる移植度ですが、業務用と比べて遜色無い出来です。ゲームセンターでつちかった技術はすべてドリキャス版で生かすことができます。

タイトーご自慢の超絶基板「タイトーウルフ」の美麗なグラフィックも、かっつり移植されていて一安心です。かっこいい超能力技も素敵な勝ちポーズも爽やかな背景グラフィックもみんなそのままです。

操作感もアーケードそのまま…といきたいところですが、付属のコントローラーでは少々キツイですので、これを機にアーケードスティックを2つそろえられることを切望して止まないところです。



綺麗だなあ。やったあ。



魅力的なキャラクターがいっぱいだぞ。

家庭用の喜び

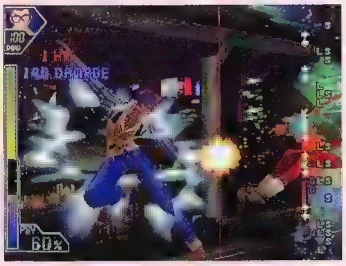
アーケード版にはなかった楽しげなオリジナル要素がいろいろ入っててお得です。

ドリキャスがブッ壊れるまでタダで調べ放題、連続技のお伴に「トレーニングモード」。もちろんビギナーはこのモードで一生練習し続けることも可能です。

また、CPUを剣奴の如く闘わせてその様子を観賞できる「ウォッチモード」もついてます。腕に自信のない方は、このウォッチモードを日がな一日見てるのもいいかもしれません。

また、アーケードでも大変好評でした作中のVGMは、「アレンジバージョン」も追加収録されていて素敵です。これを聴くためだけにドリキャス本体とPF2012を買う人も大勢いそうですね。

他にも、フィールドサイズを変更したりステージセレクトをできたりと、至せられり尽くされりで言うことなしです。すごいなあ。



トレーニングモードで練習だ。



これでサイキッカーたちを思いのまま操れるぞ

ウインドウズ版でも「PF2012」が登場だ！



もうやるしか。って感じ。



販売元……（株）アンバランス
標準価格……¥8,800（税別）
発売予定日……1999年3月12日
©TAITO Corp. 1995, 1997, 1999

ウインドウズ95／98でも2012が遊べるぞ。解像度の高いパソコン用モニターで遊べば、美麗なグラフィックがさらに映えることでしょう。

タイトーウルフ基板のグラフィックボードには当時新進だったVOODOOが使われていたというのはサイキックファンなら常識中の常識ですが、お手持ちのPCマシンで遊ぶときにもVOODOO2以上かそれに準じた高性能ビデオカードを用意したほうがいいでしょう。

動作環境（予定）

OS	日本語Windows95／98が正常に動作するパソコン（DirectX6以上が必要、製品に同梱）
CPU	【Glide版】…MMX Pentium166Mhz以上 【DirectX版】…Pentium2 233Mhz以上および Calron 300AMz以上
メモリ実装	32MB以上（64MB推奨）
HD空き容量	120MB以上
CD-ROM	4倍速以上（BGM再生のため常設を推奨）
モニタ	640×480ドット以上表示可能なモニタ
ビデオカード	以下のPCI／AGPビデオカード 【Glide版】…3Dfx社Voodoo2、Banshee搭載で8MB以上のVRAMをもつもの 【DirectX版】…DirectX6以上に対応した以下のビデオカード nVIDEA社 RIVA TNT、S3社Savage3D、8MB以上のVRAMをもつもの
入力デバイス	キーボード、DirectInput対応2軸4ボタンのジョイスティック（USB、15ピンゲームポート対応） 2PLAYER対戦可能
サウンドカード	DirectSound対応で、PCM音源再生可能なサウンドカード
その他	WindowNT非サポート、PC9801およびPC9821シリーズサポート対象外、ノートパソコン、液晶ディスプレイでの動作はサポート対象外

PS　タイトー　3月18日発売　5,800円（税別）　専用コントローラ対応

鉄の道は果てしなく…

電車でGO!2

©TAITO CORP. 1996, 1998

アーケードに留まらず、こちら家庭用でも一大ブームを巻き起こした鉄道シミュレーションの続編だ。　担当：こーじ山下

新路線追加で楽しさ倍増!

昨年暮れに発売予定だったが、諸事情のため延期になっていたPS版『電車でGO!2』が、いよいよ発売!「鉄道資料館」といったPS版ならではのオリジナルモードも加わり、なかなか遊び応えのある作品に仕上がっている。

そして注目は、新規路線として「大阪環状線」と「鹿児島本線」の2路線が加わっている点。これだけでも購入する価値は十分だ!

PS版オリジナル路線でGO!!

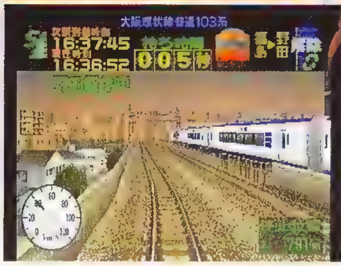


上級



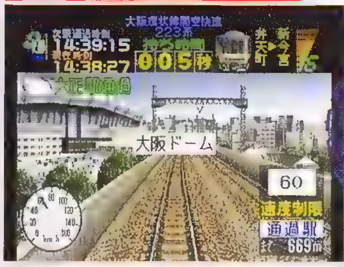
九州の路線は、業務用・家庭用通じて今回が初採用！車両も個性派揃いだ。

中級



電GO！ファン待望の、西の山手線こと大阪環状線が遂に使用可能になったぞ！

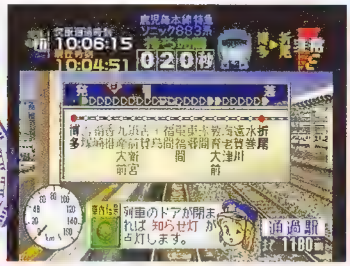
特級



関空快速も、できれば終点・新関西空港まで走行できると嬉しかったなぁ…。

舞台は大阪、鹿児島だ!

特級 鹿児島本線 883系 博多～小倉



特急ソニックの停車駅は、博多出発後→折尾→黒崎→小倉の、たった3つのみ。

鉄道資料館

鉄っちゃんたちにとって、なんとも堪えられないのがこの「鉄道資料館」モードだ。

写真フロア

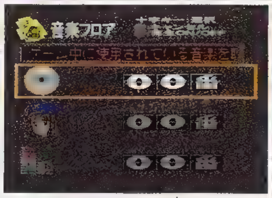
今回登場する列車の写真と、収録路線の実際に買える駅弁を紹介。



業務用では隠し路線となった、特急はくたか号。詳細なデータが記されている。

音楽フロア

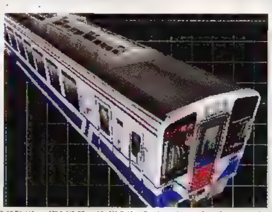
ゲーム中に使用されているBGM、SE、ボイスを再生できる。



ポイントはSE。列車のきしむ音、信号の音など、マニアックなSEが満載！

モデルフロア

今回登場する列車のモデルを鑑賞できる。ポリゴンなので、あらゆる角度から鑑賞可能。



正面からだけでなく、このように俯瞰での鑑賞も可能。もちろん真下からもOK！

映像フロア

オープニングや、クリアした路線のエンディングムービーなど、全12本を鑑賞可能。



ムービーの合計は全12本。テーマ曲「LOVE特急こまち」ムービーも収録されているぞ。

SHINSEISHA ORIGINAL GOODS MAIL-ORDER SERVICE

GOODS PLAZA

グッズプラザ

ゲームショウでは、新しいグッズがぁ

バブルガムクライシス トレーディングカード TOKYO2012

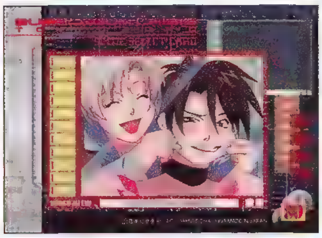

© 日本ビクター・AIC

■お待たせしました。バブルガムトレカ、遂に発売っす！4人の美女と、それをとりまく個性豊かなキャラクター、そしてハードスーツなどのメカニックも完全収録。スペシャルカードは有名アニメーターによる描き下ろし！ハードな近未来にどっぷりと浸かってみてはいかが？





キャラクターカード	27枚
メカニックカード	18枚
シーンセレクトカード	33枚
パズルカード	9枚
チェックリストカード	3枚
スペシャルカード	9枚



バブルガムクライシストレーディングカード
価格5402円　送料.E
商品番号.A&G-03B　[ボックス販売のみ]

3月26日発売

スペクトラルフォース トレーディングカード


© 1997.1998 IDEA FACTORY INC.

■PSで大人気の「スペクトラルフォース」シリーズが待望のトレカに！未公開、描き下ろしなど希少イラストを大量収録。ゲームのファンはもちろん、トレカファンにもお薦め！





全96種類
カード構成：
- キャラクターカード　51枚
- ヒストリーカード　21枚
- イラストギャラリーカード　9枚
- パズルカード　9枚
- スペシャルカード　6枚

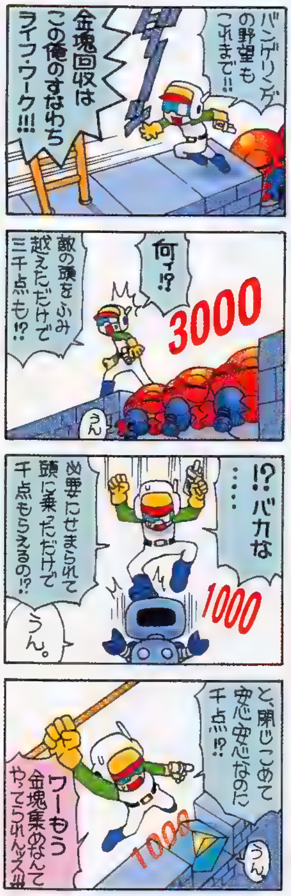
役立つデータを掲載したキャラクターカード、イベントシーンを収録したヒストリーカード、描き下ろし多数のイラストギャラリーカード！
思わず集めずにはいられない、マニア殺しのカード内容っ！

今、読者サービス部でスペクトラルフォーストレカを購入の方には、「大蛇丸」「アイラ」「グリーザ」の中からご希望のカードを1枚差し上げます。

スペクトラルフォーストレーディングカード
価格5402円　送料.E
商品番号 A&G-02B　[ボックス販売のみ]

吉崎観音のゲーム大辞典

ロードランナー



© CAPCOM

キーホルダー 地



リュウファイナルキーホルダー 地の巻
価格819円 送料:B 通販番号:C-203

■こちらは風の拳をあしらったリュウのキーホルダー。両方揃えてね。

キーホルダー 天



リュウファイナルキーホルダー 天の巻
価格819円 送料:B 通販番号:C-202

■真鍮製の豪鬼キーホルダー！ 全てを打ち砕く一撃必殺の拳だ。

天地テレカセット



リュウファイナルテレカセット
価格2600円 送料:A 通販番号:C-201

■天の巻と地の巻の表紙描き下ろしイラストの力張るテレカセット。金箔押しの豪華台紙付き！

© PSIKYO

対戦ホットギミック/対戦ホットギミック快楽天CD

■ゲームミュージックCD界掟破りの麻雀ゲームのCDをリリース!タイトルは彩京の人気シリーズ「ホットギミック」と「快楽天」だ。ゲーム中に使用されているVGMはもちろんのこと、べらぼうに有名な作家が生み出したキャラクターと、クリアーな声優ヴォイスがキミの脳天に突き刺さる!隠しキャラの条件も満載したオールカラーブックレット付きで、満を持して発売!



対戦ホットギミック／対戦ホットギミック快楽天CD
価格1890円 送料:E 通販番号:SGCD-0005

パイロットキッズ&スペースボンバー&戦国エース(アレンジ)



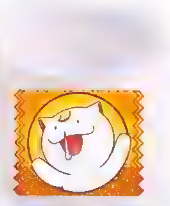
■混乱の世紀末だというのに！いやさこんな時代だからこそ！こういうCDがふさわしいッ！彩京製のハジケたシューティングの絶妙なハーモニー。待望のシューティングフリーク第5弾、大統領の魅力がいっぱい詰まってるぞ。

© PSYKYO

パイロットキッズ&スペースボンバー&戦国エース（アレンジ）CD
価格1890円 送料:E 通販番号:SGCD-0006

© DATA EAST CORP.

モデル：美玲



フールのネコマグカップ
価格1680円 送料:F 通販番号:DT-4



フールのネコマウスパッド
価格1680円 送料:E 通販番号:DT-8
ネコのイラストを外して使えます

■小さくてかわいいお座りタイプのぬいぐるみ。机の上に飾ってね。



フールのネコお座り
価格714円 送料:E 通販番号:DT-9
大きさ約12センチ

■チェーンでカバンにぶら下げて欲しいキーホルダー。人気商品。







フールのネコキーホルダー
価格504円 送料:C 通販番号:DT-10
大きさ約7センチ

ハナタレグッズ

■かわいい携帯入れ。背中にちゃんと携帯電話が入ります。

フールのネコ携帯ポーチ
価格1050円 送料:E
通販番号:DT-6







フールのネコミニリュック
価格2625円 送料:E 通販番号:D…

■人気のネコぬいぐるみそのままの感覚で、ちゃんと背負えるミニリュックサック。頭と背中の部分にファスナーが付いているので、使いやすさもバツグン。

桜瀬琥姫イラストレーション額装ポスター amorous

■桜瀬琥姫先生の手による妖艶なモリガンを、洋館をイメージさせる豪華な額にセットしました。見た目も重量も結構ずっしりとしているので、壁に飾れば部屋の雰囲気が変わること間違いなし。紙質にもちょっとこだわって、原画の淡い雰囲気を忠実に再現した一品に仕上がっています。



桜瀬琥姫モリガン額装ポスター[amorous]
価格9030円　送料:E　通販番号:C-199

ソフビ人形

■大人気のキャラクタードールシリーズ「天野みどり」人形。お陰様で注文も殺到！　数に限りがあるので、今の内に注文しておかないと、なくなりそうな感じです。いや、本当に。



トゥルーラブストーリー天野みどり人形
価格10290円　送料:E
通販番号　AS-02
体高　約28センチ　全身14箇所可動

ナコルルカードケース

■都合により、発売が少し送れています。現在の所、3月中旬を予定しています。ご迷惑をおかけいたしまして、大変申し訳ありません



サムライスピリッツ2　アスラ斬魔伝　ナコルルカードケース
価格819円　送料:B
通販番号:SS　226

※実際の商品とは多少異なります

メルティ・ダークメルティ・ミニティのオリジナルグッズ

■マルゲ屋のかわいいマスコット、メルティ、ダークメルティ、初登場のミニティの新グッズだ。テクノ系なイラストが格好良いゲーメストバインダー。メカニカルなデザインのマグカップ。そしてメルティでは初の商品化になるポスター。名古屋店と仙台店の記念テレカも通販で買えるのでよろしくね。



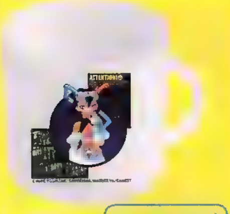
メルティポスター
価格1260円　送料:F　通販番号:G-2
A2版



マルゲ屋仙台店2周年記念テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号　MG-11　50度数



マルゲ屋名古屋店3周年記念テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:MG-10　50度数



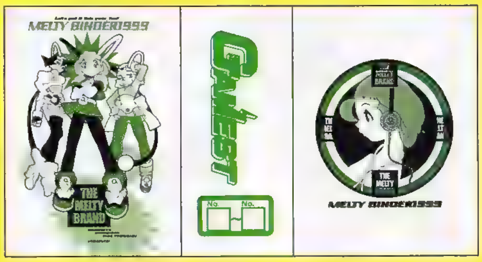
ダークメルティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号 G-30



ミニティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号:G-31



メルティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号:G-29



メルティバインダー99
価格1575円　送料:F　通販番号:B-7
AB版中判

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時〜17時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー

20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース

30点
6.メルティスポーツタオル

40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：メルティテレカ（A）　1個　100円
ホットギミックCD（E）　1個　500円
メルティバインダー（F）　1個　800円
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（F）の800円になります

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531817（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋広告を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

超世紀末ゲーム伝説 MELTY 5 : NO.4

ハルマゲメルティ

http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya/



☆私待～つ～わ～いつまでも待～つ～わ～たとえあなた～がとびこんでくれなくても～（昔のアイランド？）

4/15号 ゲームイベント優先券

新作グッズ紹介

●3月中旬発売予定

「リーフファイトTCG」

￥1500／スターター
￥400／ブースター
（共に税別）

●3/24発売予定

「ときメモトレカ Final Collection」

￥600（税別）

☆流星ブレイズ紹介☆

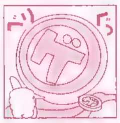
●3月稼働予定

「WHITE ALBUMマグカップ」

東京ゲームショウ目前！チケットはマルゲ屋でね！

天下一ゲーマーの店 マルゲ屋瓦版

マルゲ屋からのお知らせ
マルゲ屋は年中無休です。（梅田店のみ第三日曜定休）





「春は恋の季節！硬派を貫く私マルゲヤマンも例外ではない！」
「そ、そう。ダークメルティやミニティとどっか行けば？」
「問題は誘い文句！『私と君は東京ゲームショウに行く予定。そして新作多彩のマルゲ屋ブースを見るぜベイビー』ってのは？」
「TGSのマルゲ屋ブースはたしかに凄いよね。他には？」
「そうか…それでは『拙者とNEO・GEO DJ ステーションライブ'99にいかぬか？ナコルル（生駒治美）・リムルル（神谷けいこ）・草薙京（野中正宏）・八神庵（安井邦彦）・高嶺響（金月真美）・山崎竜二（石井康嗣）・李香緋（氷上恭子）・麻宮アテナ（池澤春菜）が出演すっぞハニー！』ってのは」
「魅力的なライブに間違いはないけど…。かなり怖いよ」

東京ゲームショウに行きましょう

「さ、もう一度東京ゲームショウのリハーサルいくぞ！メルティ立ちなさい！（平手）」
「ううっ…メルティ負けない！そういえば私チケットもらってないんですけど」
「マルゲ屋で買ってくるんだ、東京ゲームショウ（一般日のみ有効）のチケットは千円で絶賛販売中…しとるでのぅ」

NEO・GEO DJ ステーションライブ'99

「SNK人気キャラクターの人気声優陣による歌ありドラマあり殺陣なしのドリームライブ！行くぞメルティ！」
「東京公演は終わったよ」
「ぬう…さすれば3月の大阪公演に行くしか！梅田店&名古屋店にチケットあるので買ってきますね」

『NEO・GEO DJ Station Live'99』
日時：3/21（日）
開場18:00
開演19:00
場所：Zeep Osaka
チケット：
4500円（税別）

HARUコミ＝マルゲ屋なんですよ！

「マルゲ屋マン！ダークメルティから予告状が届いたよ」
「どらどら…『HARUコミックシティにマルゲ屋出店！ダークアップ！』…いったいなにが目的なんだ？」
「また私たちに素晴らしき新グッズを届けるためですわ！」
「悪役してないなーあの人」

HARU コミックシティ
開催日：3／27（土）3／28（日）
開催地：東京ビッグサイト

賞賛の声殺到！キミも聴くしか！

「まずは一言！前号で紹介したアリカサウンドスタッフによる自主制作CDだが、あれはあくまでアリカのスタッフの方が独自に作ったCDであって、アリカが作成したんじゃないから、そこんとこ間違えるなよ！」
「無数のタイトルの中から厳選された9本のCDをマルゲ屋全店にて発売中よ！」

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00からの開始予定です。

3/21（日）	神保町店	ガントレットレジェンド説明会
	札幌店	月華の剣士大会
	仙台店	月華の剣士2大会
	名古屋名駅店	KOF'98大会
	大阪梅田店	定休日大会
3/22（祝）	神保町店	ソウルキャリバー大会
	札幌店	ティンクルスタースプライツ大会
	仙台店	ときメモ対戦パズル玉大会
	名古屋名駅店	月華の剣士2大会
	大阪梅田店	月華の剣士2大会
3/28（日）	神保町店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	札幌店	ティンクルスタースプライツ大会
	仙台店	PS版 デッドオアアライブ大会
	名古屋名駅店	ストZERO3大会
	大阪梅田店	KOF'98大会

「春の新作グッズフェア」大挙する新商品軍団！

東京ゲームショウマルゲ屋ブースで天文学的数の新作グッズが初登場するわけなんだよね。それでは幕張会場へ行けない人はどうすればいいのでしょう？答えは簡単、TGS終了後の全国マルゲ屋へ行けばいいのです！

●藺宮涼先生グッズ各種
・ナコリムテレカセット～2400円　・ナコルルポスター～1300円
・ナコリムマグカップ～850円　・リムルルポスター～1300円
●すくすく犬福ぬいぐるみ～1200円
●キカイオーグッズ各種
●バブルガムクライシストレカ～3430円

ゲ屋日記

2/21(日) 神保町店にて すがわらくにゆき先生サイン会


↑おれさま！キニーピッグ、じゃなくてキニャーズ発刊記念だ！

某誌連載で大人気のすがわら先生がマルゲ屋に来てくれたぞ。当日は熱烈なファンが集合し、インフルエンザも効かぬわって感じでした。なんと1人1人のリクエストに応じ、イラスト入りサインを書いていただけたのだ。本当にありがとうございました。機会があればまたよろしくお願いします！

＜マルゲ屋ホームページ＞ http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-6359-7751
営業時間 11:00～20:00

月刊ゲームジャーナル
毎月30日発売　定価￥1190
マルゲ屋にて絶賛発売中！
※定期購読ご希望の方はこちらにお問い合わせください。
（株）新声社　営業部　03-3293-9326

マルゲ屋同人誌通販開始!!

皆さまの熱い要望にお応えし、ついにマルゲ屋で同人誌の通信販売を開始することが決定しました。詳細は、今号のマルゲ屋広告70Pで確認してね！それと…

●同人誌大募集！●

あなたの作った同人誌を全国のマルゲ屋で販売してみませんか？見本誌を下記までご送付ください。
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
TEL 03-3293-9069　FAX 03-3293-9329
（株）マルゲ屋本部　担当：木村

ゲーセン浪漫 第8回 ロケテストのあれこれ

業界通信 SPECIAL

■発　行■
1999年4月15日
通巻11号

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

筐体はきれいに使いましょう

私たちが常日ごろ遊んでいる筐体ですが、皆さんは綺麗に使っていますか？プレイしたあとゴミを置きっぱなしにしたりしていませんか？

筐体はみんなで使う公共物です。ひとりひとりが心掛けて、いつもきれいにしておきましょう。



AOUショーにて 編集長はいつだって命がけなのよ

このコーナーは、ゲームセンターで起こるさまざまな事柄や決まりごとを考察し、よりよいゲームセンターを作っていくためにはどうすればいいか、みんなと一緒に考える場所です。

楽しく、過ごしやすいゲームセンターを築くため、皆さんも自分なりに考えてみて下さい。

ロケテストって何?

C・LAN（以下C）　田渕君、今回は「ロケテスト」について話し合ってみようと思うんだ。

田渕（以下渕）　いいですね。ゲームセンターに行き初めの人や、ゲーメストを読み始めた人の中には「ロケテスト」という言葉は馴染みのないものでしょうから。

C　まずは「ロケテスト」の言葉の意味から説明してみようか。

渕　はい。「ロケテスト」とは、発売前のゲームを試験的にゲームセンターに設置して、お客の付き具合をチェックしたり、ゲームについての意見をプレイヤーに聞いたりすることですよね?

C　そうだね。客の反応を見たり、1プレイにかかる時間を実際にみんなに遊んでもらって調べたりすることを「ロケテスト」って言うんだ。

ゲームが発売される前には、開発スタッフが一生懸命ゲームバランスを調整したりしているんだけど、「ロケテスト」で多くの人にゲームで遊んでもらって初めて、本格的なバランス調整の仕上に入るんだ。

渕　言わば、「ロケテスト」はゲームの総仕上げっていうところですね。

C　ゲームの難易度などは、実際にゲームセンターで遊ぶお客さん次第で変わるからね。ロケの結果如何で、ゲームバランスそのものも大きく変わってしまう可能性があるんだ。

渕　わあ、ロケテストってやっぱり重要なんですね。



人知れず行われるロケテスト。プレイヤーの反応が気になるところだ。

C　格闘ゲームなどは、特にこのロケテストが重要になるんだよ。

渕　それはどういうことなんですか?

C　最近の格闘ゲームは登場するキャラクターが多いだろう?全キャラクターをきちんとバランス調整して発売するのは、とても大変なんだ。

渕　ふむふむ。

C　そこで、完成前のバージョンを「ロケテスト」に出してみて、どのキャラクターがどれくらい使われるか、どの技が強力か、なんてことを調べるのにも一役買っているんだよ。

渕　そこで強かったキャラクターはどうなるんですか?

C　ロケテストで得られたデータを元に、再びバランスが調整されるんだけど、強かったキャラクターは、それなりに手直しされるはずさ。64連勝とかしたキャラは、弱くされることは必至だね。田渕君も身に覚えがあるだろう?気に入ったキャラがいたら、あまりやり込まないのも賢い選択といえるね。

キャラクターの「強さ」っていうのは、単に「性能」だけでなく、「プレイヤーの腕」も大いに考慮に入れられるものだからね。ロケテスト中だけの少ない時間では一概に「強い弱い」を決められるものじゃないんだよ。

より多くの人にプレイしてもらえれば、ロケテストのデータの信憑性はそれだけ増し、バランス調整に貢献するのだけどね。

渕　なんか大変ですね。僕は格闘ゲームと言えば、かっこいいキャラクターやかわいいキャラクターがいっぱい出てきて派手な技がたくさん入ってればいいや、としか思ってなかったんですけど。

C　おいおい田渕君、一人用のゲームならともかく、対戦ゲームは二人のお客さんがお金を出し合ってやるものだろう?「腕の差」以外の勝負条件は平等であってほしいとは思わないかい?

こちらが色々試行錯誤しているのに、一つの技や連携さえ出していれば楽勝、というキャラクターに負けるのは釈然としないだろう?

渕　C・LANさんも冗談がきついなあ。ゲームセンターにそんなゲームがあるわけないじゃないですか。

もしそんなゲームがあったとしても、開発者が一生懸命調整したゲームなんだから「こういうゲームなんだ」とわりきってプレイするのががいいと思います。

C　ハハハ、田渕君は変わり者だなあ。

渕　もー、なんで笑うんですか?ぷんぷん!

がんばれロケテスト

渕　「ロケテスト」って普通どこでやってるんですか?

C　主に、特定のメーカー直営店でやってることが多いね。熱心なプレイヤーは、何か新しいロケをやっていないか?と毎日通ってチェックしているそうだよ。

最近はインターネットなんかで「○○でロケやってました」なんて出ていることも多いしね。

渕　わー、ロケテストを見つけられるなんて凄いですね。僕だったら誇らしげに「技の判定がどうたら～」とか「全体バランスがどうたら～」とか、発売前にも関らず語っちゃいますよ、きっと。

C　ははは。田渕君はせっかちだなあ。

有名ゲームのロケテストは、やはり凄い数のプレイヤーがつめかけるんだ。記憶に残ってるロケと言えば…そうだ、「バーチャファイター3」の時は各地のジョイポリスでロケテストを行っていたんだけど、そりゃもう凄い人出だったね。1プレイするのに1時間待ちはザラ、という状態だったよ。

最近では、同じくセガの「バーチャロン・オラトリオタングラム」のロケが凄まじかったね。プレイ待ちの人の列が店の入り口から溢れ出て、店舗の周りをぐるりと一周してたんだ。道行く人々も、何事かと遠巻きに見てたよ。

ただ、上手い人や熟練者ばかりロケに集まってしまっても、正確なデータは取れないんだよ。それに、熱心なプレイヤーはゲームの出来不出来にも関らずお金を入れてくれるから、普通の店に置いたときに得られるインカムの参考にならない場合もあるんだ。

渕　なるほど。だからメーカーも大々的に告知しないんですね。

C　いろんな層にプレイしてもらうのがロケテストの目的だからね。同じ人が何回もプレイするより、より多くの人にプレイしてもらって、いろんな視点からの意見を聞きたいんじゃないかな?

渕　もし、初めてロケテストを見たときにはどうすればいいんですか。

C　そうだね…ときに、田渕君は格闘ゲームを初めてプレイするときに、どんな所に気をつけているのかな?

渕　2Dは、しゃがみ中足かそれに準ずる技にキャンセルがかかるか?3Dはしゃがパンがどれだけ強いか?ですね。それ以外は一切見ません。

C　なるほど。でも、みんながみんなそういう初プレイをするとは限らないよね。

格闘ゲームだったら必殺技を見るとか、演出を楽しむとか、操作感はどうだ?とか、人によって見ているところが違うと思うんだよ。

もしロケテストに遭遇したら、何も考えずに自分の思うままゲームをプレイしていいんじゃないかな?メーカーの人も、初プレイの自然な手応えなんかを聞きたいと思うよ。

渕　じゃあ、いきなり自然に連続技の調べなんかを始めてもいいんですか?始めてお金を入れて、必殺技の硬直時間やめくり中キックが決まった時ののけぞりの長さ、3DならGキャンできる技を探す。これが常識ですよね。

C　確かに強い技や連携に調整を加えるのがロケの目的だけど、そのバージョンで徹底的に調べを行っても、発売後は変更されている場合が多い

のでまず無駄だろうね。

僕や田渕君みたいに、「格ゲーは最初にハメ、永久コンボを探すことから一週間を費やす」といった濁った楽しみ方は発売された後でもできるので、やっぱりロケの時は自然に遊んだ方がいいと思うよ。

何といってもゲームは「楽しむ」ものだからね。



AMショーなどの展示発表会も、ロケテストの役割を兼ねてることもあるんだ。

渕 でも、ロケのときに徹底的に調べ上げたほうが、発売バージョンでバグとか永パとか無くなるんじゃないですか?

C ははは、田渕くんは心配性だなあ。我々が気付くほどのバグなら、開発者の皆さんは当然気付いてらっしゃるはずさ。まあ、ごく稀に予期せぬバグも出るようだが、そんなことは天文学的数字の確率でしか起こらないんだ。

そうして、ロケが終わったゲームは完全にデバックされ「製品」として市場に出るんだよ。細かい調整や致命的なバグの排除は、プロの開発者の皆さんが責任をもって行ってくれているはずさ。

渕 なるほど。ロケテストでは変に気負わず、程よく遊んでおくのがいいんですね。

C そうだね。ただ、置かれているのは発売前のゲームだ、という事実を忘れないでほしいということ。ある程度のゲーム内容はわかるけど、その段階でゲーム全てを判断してしまうのは早急なんだ。

場合によっては、半分の完成度でロケに出ているゲームもあるし、実は完成している場合もある。「正式発売」になっていないからには、何か理由があるはずだから、ロケの状態でゲームの善し悪しを処断するのは早急かな。

渕 ロケのゲームにお金を入れるということは「正式発売のゲームじゃない」ということを、前もって承諾しておくことが大事なんですね。

C うん、それを承知で遊ぶべきだろうね。我々がプレイすることによって、ゲームが完成に近づくわけだ。ロケテストのゲームには、大抵「ロケ中」と書かれた漆塗りの看板や、リベットの打たれた鉄板が出ているはずだからね。

完成品でなくちゃ嫌だ、というならば、発売されるまで待つことをお勧めするよ。過去に「お金を入れた客が3秒で席を立った」という厳しいロケテストもあったと聞くぐらいだ。ロケ中のゲームをプレイするかどうかは、プレイヤーである君たち次第と言えるね。

渕 ようし、僕もロケテストを見たら、面白いゲームを作ってもらうために協力するぞ!

C おいおい、でも張りきりすぎて、残機潰しパターンを完璧に作っても、発売バージョンじゃ通用しないから気をつけるんだぞ。

渕 あっ、そうか。てへへ、失敗失敗。

(続く)

開設! 猛者通ホームページ

第2回 魔の落書

新声社のホームページのリンクとして、「猛者通ホームページ」の作成を言い渡されたジ☆ダップセの二人。幾多の苦難を乗り越え、二人は無事ホームページを作成できるのでしょうか?

C・LAN(以下C) 実際にホームページ作成の作業をするのは、我々のマシン上で、ということになるのだが…おや、どうしたね田渕君、顔が真っ青だよ。救急車を呼ぼう。おーい、誰か来てくれ!!

田渕(以下渕) いえ、それには及びません。ただですね…その、たった今…いましがたのことなんですが…僕のマック、壊れちゃいました。

C !!

渕 …これからと言うときに、残念です。

C そうか、それは残念だ。仕方がない、ホームページ作成は諦めよう。

SHO やあ、僕はライターのSHO。何だか困ってるようだね。え、マックが壊れた?よ〜し、そんな時は分解だよ。

(分解開始)

うわあ、君のマックの中、ホコリだらけじゃないか。きちんとクリーニングしなきゃ駄目だよ。

(清掃開始)

よーし、これでOK。さあ、起動させてみなよ。

渕 わあ!動いた!

SHO パソコンは精密機械だからね。こまめな手入れが必要なんだ。

渕 ありがとうSHO様!

C よかったなあ。これでホームページ作成作業に取り掛かれるぞ。

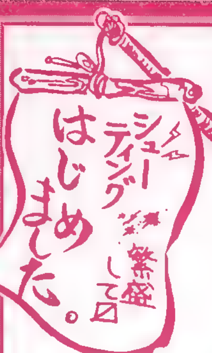
渕 よーし、がんばるぞ!

C オー!

(続く)

ゲーメストホームページ
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

ゲーメストBBS
03-3293-0170



すべてはパターン化のために

アーケードゲーム初心者講座

〜シューティング編第六回〜

危ない橋をうまく渡る能力と、危ない橋を渡らない判断力。どちらも必要だ。

——第14回——

担当：RED

シューティング初心者講座が始まってからこれまでの間、僅かな回数ながらもシューティングを上達するためのテクニックや考え方について説明してきた。そして、これまでに説明した多くのことは、「**パターン化**」という概念に集約されていくことになる。

この初心者講座のコーナーでも、これまでに何回となく「パターン化」という言葉を使ってきた。シューティング編（本編の）最終回となる今回は、シューティングゲームの「**パターン化**」ということをキーワードとして進めていこう。

パターン化とは?

パターン化という概念のスタート地点となるのは、「**敵の攻撃が毎回同じなら、毎回同じように自機を動かすようにしよう**」という、いたって単純な考え方である。

自機の動きをあらかじめ決めておき、「その場の判断」という**不安定な要素を排除していく**ことにより、**プレイ内容を安定**させていこうという考え方だ。

あらかじめ決めておく「**自機の動き**」というのは、なるべく単純で、**何回やっても簡単に実行できる動き**にまとめていくのがパターン化のセオリーだ。複雑な動きや、微妙な操作が必要となるパターンでは、どう動けばいいかが分かっていても、失敗する可能性が高くなってしまうからだ。

もちろん、「**自機の動きをあらかじめ決めておく**」こと、つまり「**パターンを作る**」ことは決して簡単なことではない。ましてや、新しいゲームを数回やったぐらいでできることではない。敵の性質や、出現する順番などを**きちんと覚えたうえで安全に対処できる動きを考え**、その通りに操作できるように**練習する必要がある**ことだから時間も熱意（向上心）も必要とされることとなのだ。

パターン＋練習が大切

ゲーメストで**攻略がのっている場合は、「自分でパターンを考える」という部分の負担はなくなる**（もしくは、軽くなる）わけだが、それでも、掲載されているパターンを覚えて実際のプレイに反映させるのが簡単な場合ばかりではない。最近だと、彩京シューティングの難しいボスの攻略なんかは、かなり細かく具体的な弾の避け方が書いてあるけど、読んですぐそのパターンを実行できるのなんて、かなりの上級者だと言っていいだろう。

完成されたパターンを頭で覚えていても、実際にはかなり練習しないとその通りに動かせないものなので、**あせらず練習**してみて欲しい。格闘ゲームで、難しい連続技はいっぱい練習が必要なのとまったく同じだ（もちろん、**練習すれば必ず報われる**点も同じ）。

自分でパターンを作ることができる**上級者でも**、「パターンはできてんだけど、**練習不足でまだ安定しないんだよね…**」とか、ぶつぶつ言いながらやってるものなのでご安心（?）を。

余裕がでてきたら「なぜこのパターンはこういう動きになっているんだろう?」というような理由を**自分で考えてみよう。**

一つ一つの動きに込められた意味を読みとれるようになれば、そのゲームに対する理解が深まり確実に上達の助けになっていくだろうし、自分でパターンを考える力（最終的にはこれが最も重要!）につながっていくだろう。

パターンを作る能力というのは、経験の蓄積でかなりの差が出る、という一面がある。今はまだ、**自分ではなかなかいいパターンが作れなくても**「自分には才能がない…」などと考えず、**人のプレイを見たり**（そのパターンを盗んだり）、自分のプレイを**振り返りながら「考える」ことを続けて**いこう。

パターン化の可否 精度の問題

パターン化と言っても、もちろん、**すべてのゲームのあらゆる場面が完全パターン化できるわけではない**。ゲームによって「この場面は完全にパターン化できるけど、あのボスはパターンにならないよ…」なんてことも、よくある。

基本的には、敵の出現や攻撃のパターンなどで、ランダムの要素が入っているものはパターン化しにくいといえる。ランダム要素が入っていること＝パターン化不可能ということではないが、ある程度はその場の判断が要求されたり、崩れやすいパターンになってしまうことが多いのだ。

また、敵の出現や行動自体にはランダムの要素がまったくなくても、**自機の動きの微妙な誤差**に反応して敵の動きが変化してしまうようなタイプのゲームは、パターン化しにくい場合が多い。この場合、**ランダム要素を作ってしまう**

パターン化＝判断のミス、負担を減らすための手段

視認

敵の出現や、敵が弾を撃ってきた、といった画面情報を視認する。敵や弾の動きが早くて、画面情報を正確に視認しきれない可能性がある。敵弾が見にくいゲームもこの段階でミスしやすい。

対策→敵の出現パターンや、弾の撃ち方を学習することによって、一瞬先の状況が予測できるようになり、画面情報を落ちついて、正確に把握できるようになる。

↓

判断

視認した情報をもとに、どの敵を撃ちにいくか、どう動けばより安全に弾を避けられるか、といった判断をする。致命的な判断ミスをすると、非常に難しいレバー操作が必要な状況になったり、絶対に避けられない状況になる可能性がある。ランダム性が強いゲームはこの段階が難しい。

対策→パターン化することによって「判断にかかる負担」を減らし、判断ミスをする可能性を減らすことができる。完全パターンになった場面では、判断ミスをする可能性はゼロとなる。

↓

操作

判断（もしくはパターン）に従い自機を操作する。判断は正確だったのに、単純にレバー入力操作をミスして死ぬ可能性と、判断のレベルでミスがあり死ぬ可能性とがありえる。

対策→より正確なレバー入力を訓練して、自機を正確に操る能力を向上させる。より簡単なパターンを考えることによって、操作の負担を減らす。

原因はプレイヤー自身、ということらえ方もできる。ドット単位で完璧に毎回同じ動きをすることは人間には難しいから、理論上はパターン化可能だけど現実にはちょっと無理、ということになりやすいわけだ。

実際には、パターン化できるできないの問題というのはできるorできないというデジタルな区分・判断をしてしまうことにはあまり意味がない場合も多く、**パターンとして成立する際**に求められる**精度**、実際にそのパターンを実行するときの**難度**（崩れやすさetc…）といった「程度の問題」**を含めて考える必要**がある。この辺のニュアンスは、ゲームごとにかなり異なってくる。

ゲームによる違い

それぞれのゲームごとに見ていくと、ある程度パターン化したうえでちょっとアドリブの避けが必要なタイプ、とか、ガッチガチにパターンになる場面が多いタイプとか、ほとんどパターン化できないタイプとか、ゲームによって様々。そして、このような「**タイプの違い**」というのは「**求められるうまさの違い**」にもなっている。

敵の出現パターンや弾の撃ち方を細かく記憶して、精密な動きでパターンを作っていくことが要求されるタイプ（**パターン性が高いタイプ**）もあれば、マップもランダムなら敵の出現パターンもランダム、ひたすら**アドリブ能力を要求してくるゲーム**（パターン性が低いタイプ）だってある。

がっちりパターンになるゲームだったら、自分でマップを書いて考えてみたりするのも効果的だが、パターンにならないタイプのゲームなのに「いいパターンができねぇ、う〜ん」とか考え込んでいてもあんまり意味がない。

効率よく上達するためには、**そのゲームがどういうタイプなのかを把握しながら取り組んでいく**必要がある。

傾向として、パターン性の強いタイプのものは、努力してヤリ込んでいけば、アドリブの弾避けが苦手な人でも何とかなるものが多い。昔のゲームで言えばR-TYPE、最近のゲームならレイディアントシルバーガンなんかはこのタイプだ。このタイプは、シューティングに不慣れな人でも頑張れば（パターンを利用して）先に進みやすい部類に入るだろう。

逆に、パターン性が低く、**アドリブの弾避けが多いタイプ**、最近ならエスプレイドあたりは、弾避けが苦手なシューティング初心者には難しく感じられるかもしれない。しかし、このタイプのゲームを**頑張ってやり込む**と、他のゲームにも応用が効き、強力な武器となる「**弾避けの実力そのもの**」を効率よく鍛えることができる。

最後に筆者の独断で、シューティング初心者の入門用としてイチオシのゲームを紹介しておこう。

それは怒首領蜂。これまでにこのコーナーで説明してきた様々なセオリーや考え方を当てはめてやり込んでいくには、ぴったりのゲームだ。

パターン化する、ということの実感、アドリブの弾避けの練習など、多くの要素をバランスよく含んでいる。シューティングに必要とされる様々な考え方、うまさを鍛えることができるゲームだ。

●お便り募集中

当講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲーム攻略の基礎知識的なことから、ゲーセンにおける疑問、わからない攻略用語、取り扱ってほしいテーマなどがありましたら、ハガキで「初心者講座」係までお寄せください。あて先は次号予告のページをご覧ください。

ゲームを真面目に考えよう

月刊コインジャーナル／ゲーメスト共催

第11回 ゲーム懸賞論文

第二席・賞金2万円を獲得したのは、ゲームを考えるとき、記号的側面からの見方でゲームにアプローチした文だ。

第二席受賞作「ゲームの面白さの本質」

神奈川県　佐藤　大地

ゲームの面白さの本質とは、一体何なのでしょう。僕はいちプレイヤーとしてこの疑問を最大の命題として考え続けてきました。近ごろは「ゲーム性」という言葉に対する議論も多方面で行われているようで、その無数の意見は僕に数多くの「ゲームの見方」を教えてくれ、考察に非常に有益なものでした。「ゲーム性」という言葉はさておき、ここで僕もその意見の一つとして自分の「ゲームの見方」を形にし、ゲームの本質に迫ってみたいと思います。

最も優れた「ゲームの見方」はゲームをその本質で判断することです。本質とは、ここではゲームならではの部分を指します。これは当たり前のことですが、最近のゲームはゲームを構成する要素の内、本質以外のものがあまりにも多種多様で割合が大きいため、本質が見えにくくなっています。それは特にグラフィック・音楽・効果音・シナリオ・演出・キャラクターなどに当てはまります。これらが重要な因子を持っていることは、それこそ明白な事実です。しかし、ゲームの本質をみるためにあえてただの味つけとして捉える必要があるのです。アーケードゲームで最も典型的なジャンルと思われる、いわゆる広く「アクションゲーム」と呼ばれるようなゲームを例として、観念的な方法ですが僕の見方で、面白さの本質に近付いてみます。

まず通常プレイ中のゲームの姿、特に画面を考察のフィールドとして思い浮かべます。そして、最初に判定を持たない部分の絵を消します。音楽・効果音など音まわりの要素も聞こえないものとします。バックストーリーや単純な演出なども無視します。そうすると、画面には自分で操作できる自機と、CPUが操作する敵機や地形などが残ってきます。そして、これら自機などは人や飛行機など何らかの姿に見えます。この姿（絵）も消してしまい、自機としてではなく便宜上これらの判定を示す記号として捉えるのです。こうして諸要素をゲームが成立する最低限度まで絞ります。そうすると、プレイヤーが操作可能な記号と、操作不可能な記号のみが画面に残ります。そして、次にその2つの記号の動きに注目します。

これらの記号は、本当に大まかに分けていますが、別の分類上では互いに接触の可能な記号と、不可能な記号と、相反する2種類の属性に分かれます。ここでの接触の不可とは、プレイヤーにとって都合が良いのか悪いのか、ということを基準とします。そして無数の記号の内、多くの場合1つの記号の操作を担うプレイヤーには、画面内で、

①反する属性の記号同士を接触させないための操作
②同一属性の記号同士を接触させるための操作
③反する属性の記号同士を接触させるための操作
④同一属性の記号同士を接触させないための操作

といった操作が必要とされているのです。このように表現すると、単に近付くか離れるかだけに見えますが、実際にゲーム内では本当に代表的なプレイヤー側の操作目的として、①の操作であれば避け、②の操作であればアイテムの取得、③は攻撃、④は都合の悪いアイテムをわざと取らない（①〜③より割合は低い）といったものが挙げられます。そして①〜③のそれぞれの操作を同時進行で複合的に求められるとき、また自ら行うときに、プレイヤーには必ず操作の方法と、操作を行わせるタイミングの制限時間付きの判断が要求されるのです。この「記号を操作するために制限時間付きの判断をする」ことこそアクション・シューティングゲームの、広くはアーケードゲームの面白さの根源ではないでしょうか？

僕はゲームを見るときには必ずこの考え方を元に「どのような判断を要求されるのか？」ということと、その判断を要求する記号の動きに注目しています。そのため、過去に見覚えのある記号の動きには決して満足しません。要求される判断が単なる反復となるからです。過去の判断経験の応用で事足りるものではなく、プレイする度に臨機応変な判断と新しい対応が要求されるゲームを常に求めています。ゲーム史を振り返って見ても、新しい判断方法が必要とされる記号の動きや形の変化が現れたときがターニングポイントとなってきているようです。

さて、このような僕の「ゲームの見方」は、ゲームを最低限度の記号に置き換えることによって、70年代のゲームのような姿にすることでもあります。かつてのゲームは一切ごまかしのない姿でした。どのようなゲームも、ある程度の記号化によってそのごまかしのない姿でみることができるのです。そして近年、レトロゲームが流行りだしたと聞いています。レトロゲームをプレイすることは単に昔を懐かしむだけではなく、ゲームをみる目を養うことになるのではないかと僕は考えています。もちろんそれも過去のゲームの記号の動きと判断方法を知っているか否かではなく、純粋に考察のトレーニングとしてです。ゲームセンターもレトロゲームを復帰させてきたので、悪くはない状況だと思えます。

この原点に還る発想の方ならば、プレイヤーは比較という方法で漠然とでも行っているはずです。しかし僕は、そこからさらに記号に置き換えることを基軸に、ゲームを分析するための理論を見出すことを目標としたいです。1プレイヤーとして、このような目標を持つことも良いのではないでしょうか？

石井ぜんじより一言

この論文は、今回少なかった「ゲームを理論的に捉える」というテーマのものです。ゲームの本質は、グラフィックを取り除いた部分にあること、それを簡潔にまとめているのは評価できます。

筆者が語るように、ゲームはほとんど接触・非接触の判断が根本になっています。ここに着目したのは良かったと思います。しかしその部分のツッコミが甘いため、わざとわかりにくく書いているかのように感じられてしまうのが残念です。あえて接触・非接触という概念を持ちだした理由を、もっと打ち出すと良かったと思います。

特別な理由がないなら、行う動作が何を目的にしたものなのかを説明したほうがずっとわかりやすくなります。弾を飛ばすのか、殴るのか、囲むのか、並べるのかなどです。

理論展開をする際に、もっとその基となる分析をしっかりやっておけば、説得力がもう少し増したことでしょう。

超絶！小ネタエクスプロージョン 第4号 発行 1999年4月15日

日報アシュラ

最終版

皆さんにご愛読頂いた日報アシュラも、本日で最終号と相成りました。…アンケートハガキで応援してくれたみんな、オレたちゃ死ぬまで兄弟だぜ！

担当・チームアシュランダー

全国のアシュブレメイニアのために、今回はプレイ時に役に立ちそうな小ネタを凝縮してみた。春休みを利用してアシュブレ探しの旅に出ようという君は必読だ。

最後だから連続技だ！

まあ、なんちゅうか最終回なんで、今まで我らが考えたイケてるような、いまいちのような連続技をチョロっと紹介するぞ。これを参考に、これから発展させるか、開発してほしい。

●ザンビー…立ち弱→屈み中→ESポイズンスピット→ジャンプ弱→ドリル（ESポイズン再びヒット）→ジャンプ弱・中・ふっとばし→立ち弱→弱ダークネイル

苦労の割にはダメージが少ないが、決まるとなかなかカッコよく、達成感のある連続技。屈み中の最後にキャンセルをかけESポイズンを出すと、1発しかヒットしない。そこをジャンプ攻撃で押し込み、再びポイズンにヒットさせるのがポイントだ。



屈み中で浮かしたあと、ESポイズンスピットで追い打ちだ。

●フーティー…立ち弱→立ち中（2ヒット）→弱岩砕拳→立ち弱→立ち中（1ヒット）→ES岩砕拳→ES連閃脚

ゲージ2本消費の連続技だが、その威力は絶大。ES岩砕拳がフルヒットすると、とんでもないダメージになるのだ。相手と画面の位置によって、微妙に入りにくいこともあるが、狙う価値はあるぞ。運が良ければ、ES連閃脚後に追撃可能だ。

●タロス…立ち弱→ふっとばし→立ち弱→ふっとばし→ESクロノスドライバー→ESニードルチャージ→ジャンプ弱・中→強

超強力コンボだが、後半のESニードルチャージから先は対タロス専用コンボに近い。普通はESクロノスドライバーまで。それでも、なかなかのダメージだぞ。

●ゴート…立ち弱→屈み中→ふっとばし→ジャンプ弱→ふっとばし→ESアイアンレイジ

非常にシンプルなコンボだが、ダメージは半端ではない。1本近くを奪い去るぞ。ゲージがなければ、最後をジャンプ弱→強とするだけで問題なし。これでも強力だ。

そんなわけで、強力そうな連続技を集めてみたがどうでしょう。まだまだ強力な連続技はあると思うので、あとは自力で探してね。

フーティーの悲劇

フーティーの弱点をひとつ発見。必殺技の岩砕拳を出したあと、数秒間は屈みガード不可能になってしまうのだ。立ちガードはできるのだが、下段だけは絶対ガードできないので注意しよう。



岩砕拳を出した後は、数秒間屈みガード不能なのだ。

起き上がりの[illegible]

ダウン属性のある攻撃をくらった場合キャラクターはダウンしてしまうが、このダウン状態から回復する際に特定のレバー操作を行っていれば、様々な起き上がり動作を行うことができる。

レバーを左右どちらかに入れっぱなしにしておくと、キャラクターはその方向に一定距離移動した後に起き上がる。レバーを上方向に入れっぱなしにしておくと、キャラクターはジャンプしつつ起き上がることができる。

レバー上要素に左右どちらか任意の方向で、前方ジャンプ起き上がり、後方ジャンプ起き上がりのどちらかを選ぶことができる。

空中必殺技を持っているキャラは、ジャンプ起き上がりの後にそこから奇襲を仕掛けることも可能だ。

起き上がりリバーサル時に有効な必殺技がないキャラは、ジャンプ起き上がりを選択肢に加えていっていいだろう。

だが、起き上がる瞬間は無敵だが、ジャンプしてしまった後は攻撃判定が発生するので、アフターケアもしっかりと考えて使おう。



ジャンプ起きは画面端からの脱出にも使えるぞ。

飛び道具の[illegible]

アシュブレ世界の飛び道具は、ちょっと特殊な性質を持っている。

飛び道具を発射した後、本体がダメージを受けてしまうと「飛び道具の当たり判定」が無くなってしまうのだ。

例えば、相手が飛び道具を放ったときにこちらの足払いがヒットした場合は、発射された飛び道具は当たり判定を失うので、足払いを放った側はダメージを受けずに済む。

もちろん、本体にダメージが到達する前に、一瞬でも早く飛び道具が相手にヒットすれば問題ない。

この当たり判定の消える飛び道具は、コマンド技で出る必殺技のほかに、武器投げのときに投擲するブツも飛び道具のカテゴリーに入るぞ。



先にダメージを与えておけば飛び道具は無効！ただし単発のみ。

ゲーセン最速伝説・第4回 頭文字A

原作：もものやそいち

「もしかして、神保町ヤシャオウに挑戦するためじゃ…」

「挑戦はねえだろう、ゴートの少年。あのアシュブレ小僧にあったら、ひとこと説教してやりたいがな…もっといい筐体に乗り換えろってな」

毎晩のように熱いバトルが繰り広げられている神保町エリアに、突如現れたス○Ⅲ軍団。神保町エリアの天才ゲーマー、藤原タブ海に急接近してきた。タブ海の友人、モモキと口論になったが…。

「だけどオレたちが負けることはねえ。峠の王者はス○Ⅲだ！」

「それぐらいにしておけ…いくぞ、善之字」

ス○Ⅲを駆る男たちの言葉はどれも正論だった。今の時代、あの筐体ではパワー不足なのは否めない。

「…オレはあそこまでアシュブレをバカにされたら黙ってらんねーよォ。オレ、アシュブレにあこがれてっからさァ…確かにアシュブレは個性的な格ゲーだけど…ターボだってついてないし…だけどどんな格ゲーよりもアシュブレはいいんだよォ…」

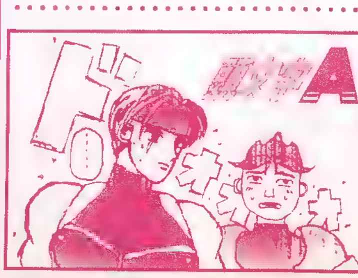
「泣くことはないだろ、モモキ。コーヒーのむか？」

「さめてるな…タブ海ならきっとできるよな…下りでス○Ⅲに勝って、あのナマイキなナイスボムヤローのハナをあかしてやってくれよ！」

「むこうがやる気ないって言ってんだから…」

「そうだ、ターボだ…。アシュブレにターボつけたらすごいぞタブ海！」

ついにス○Ⅲ軍団『REDさんズ』とのバトルが始まる！神保町最速は果たして…！



アシュラっ子インフォメーション（必見）

アシュラブレードやりたいけど、近所のゲーセンにはどこにも入っとらんのじゃけんどうすりゃええんかのう、とお嘆きの婦女子に朗報！

と申しますのも、そんなときは思いきって基板を買っちまうのも手だねえと諭したいわけで。

最もスタンダードな購入法は、ゲーメスト本誌に掲載されている中古基板屋の広告で探してみるといったところか。ちょっと品薄かもしれないが、根気よく探せばそのうちツモれるだろう。

金に糸目はつけない！というアシュブレフリークは今すぐフウキ商会（アシュブレ発売元にして基板屋）に電話だ！

オペレーター価格14万、8千円（税抜き）だが、「ゲーメストを見た」と言えば、驚異の割引が!!社長、ありがとう（感涙）。

フウキ商会
075-595-1136
間違い電話には注意ぞ。

♠注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制するゲーム専門校

電脳全開

好評!即戦力となる人材の育成!

4月生願書受付中



CG作品●グラフィック科・松橋啓吾

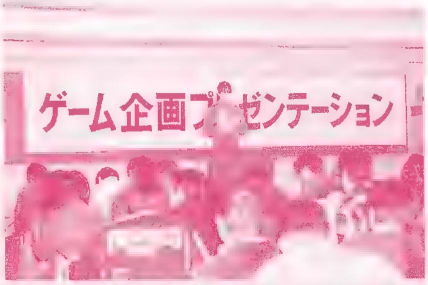
入学生に注目されるのは業界に詳しく就職に強いから

♥3月卒業生の就職指導も終盤を迎えています。今期も求人数が大幅に増加しましたので、ほぼ全員の就職が確定しそうです。就職を成功させるには技術力ですが、今年は生徒もがんばりました。



適正で低廉な学費の実現!! 学院奨学金年額24万円支給

♥返済義務のない奨学金24万円を入学生に支給しご父母や本人の経済的負担を軽減。また、クラスは担任制で、現役のGデザイナーが徹底指導します。

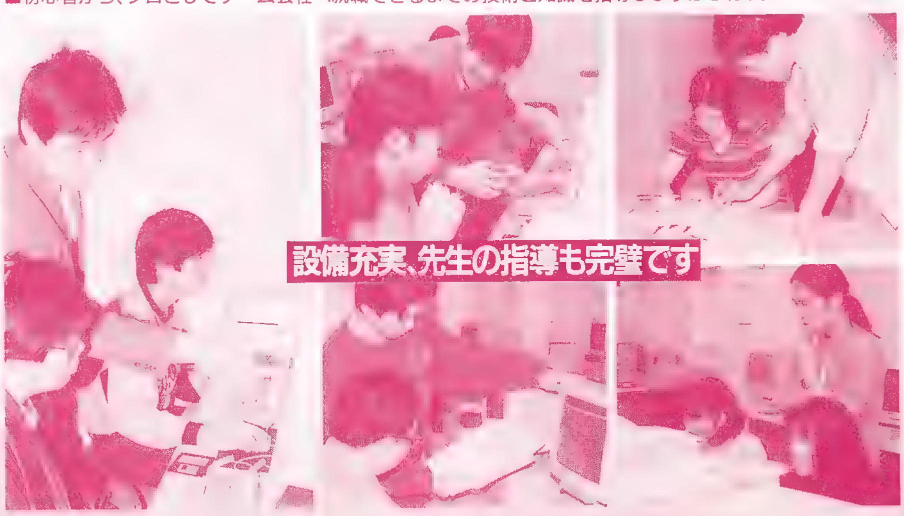


体験入学&学院見学受付中

♥体験入学は3月13日(土)3月20日(土)13時開催。学院見学・入学相談毎日実施。電話で申込み下さい。

現場と同じゲーム制作を、先生と生徒が一体となって実施

■初心者から、プロとしてゲーム会社へ就職できるまでの技術と知識を指導しますから、安心して学べます。



設備充実、先生の指導も完璧です

■就職抜群!学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円)さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可 日時をTELにて要予約。

99年4月生願書受付中

- プランニング科
- グラフィック科
- キャラクター科
- プログラム科
- デジタルサウンド科



文部省認定CCARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03−3261−8211

入学案内書 はがき(住所・氏名・年令・電話番号明記)か、電話で上記まで(無料)

おかっぱ命

**冬目景先生のイラストも非常に人気が高い「ギガウイング」。
今回は、ゲーメスト=グラフィックス
未掲載のイラストを中心に構成したぞ。**

GIGAWING™



設定資料集

STORY

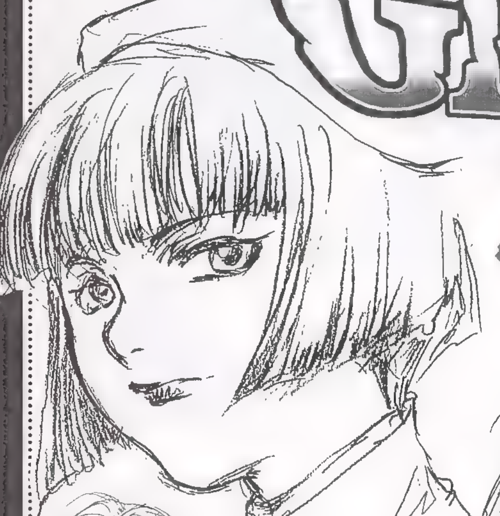
天からもたらされた、大いなる力を秘めた石「メダリオン」。その力を利用し、人類は高度な技術を手に入れた。しかし、それは兵器という名の破壊をも生み出した。

あらゆる国が、人類全体を抹殺しかねない力を持ち、最大の力を持つという「英知のメダリオン」をめぐり、激しい争奪戦を繰り広げていった。

人類が自らの手でその歴史に終止符を打つ時は刻々と近づきつつあった。

信之介、ルビー、アイシャ、シュトック。

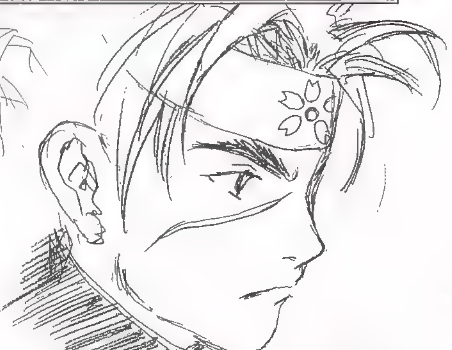
人類存亡の運命に導かれ、四機の翼が今、戦空にはためく！

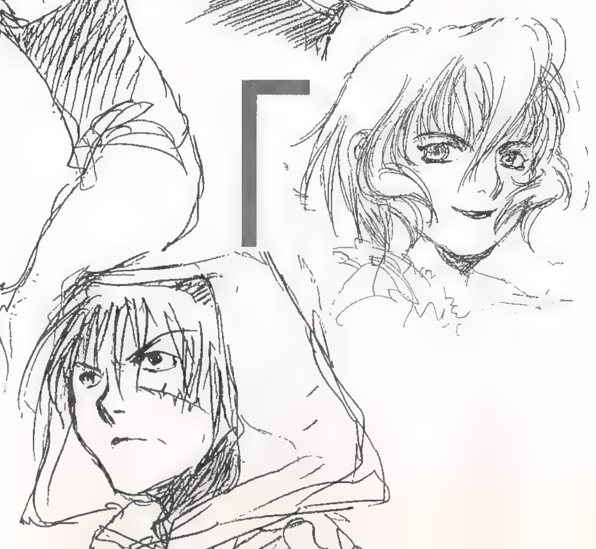












■冬目先生が開発初期におこしたラフイラスト。様々なアイデアがあったようだ。

[illegible]世界状況

時は194X年、終結を迎えるはずであった第二次大戦は、メダリオンの出現により、さらに戦線を拡大させつつあった。歴史は改編され、多くの国家はメダリオンと古代文明の謎を利用し、飛躍的に兵器の能力を進化させていった。世界は混沌とし、力が世界を支配し、昨日までの同盟国も明日は敵、という無秩序な状況を生んでいた。

そして、人々は短期間に人類全体を抹殺しかねない、巨大なメダリオンを使用した兵器を生み出すに至ってしまった。その力は更に多くの権力者を魅了し、メダリオンの争奪戦は日増しに苛烈となっていく。

人類が、自らの手でその歴史に終止符を打つ時は、刻々と近づきつつあった。

信之介

Shinnosuke

「雷迅パイロット」

所属■石を守護する一族の唯一の生き残り
国籍■日本（ただし渡来系の血筋と思われる）
性別■男性
年齢■18歳
喋り方■一人称ー俺、二人称ーオッサン、ねえさん、あんた
家族■父親、母親、妹（全員死亡）

■暗い情念を胸に秘めた正義感　顔に傷を負っている。国家や組織に対して嫌悪感を抱いている。

元々結城姓であったが、メダリオンを狙う某国特務警察に母親、父親、妹を奪われて以来、名を変え追手から逃れる日々を過ごす。

彼の一族が守り続けてきた秘石「紫紺」は雷を呼ぶ石として伝えられており、代々これを狙う権力者との抗争が続いていたのである。

194X年、殺戮の日から一年後、海を渡り名を変え大陸の山村に住んでいた彼の元に、ある男が訪ねてきた。その男は、石を巡る争いについての情報と、1機の戦闘機を残していった。

古代技術によって作られたという戦闘機の主動力は、他ならぬ石の力であった。

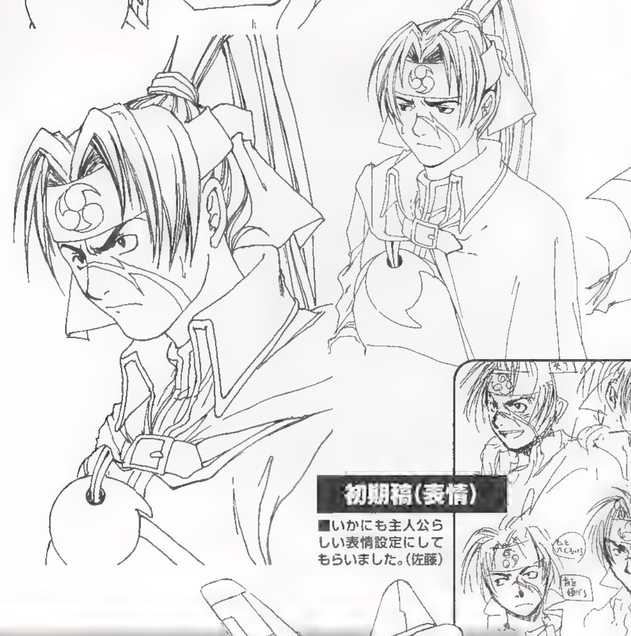
彼は、復讐と戦いを終わらせ石のない世界を目指し、守り続けてきた紫紺の力を使う決意をする。

運命の皮肉さを痛感しながらも、信之介は己の成すべきことを見つけたという高揚感を覚えた。

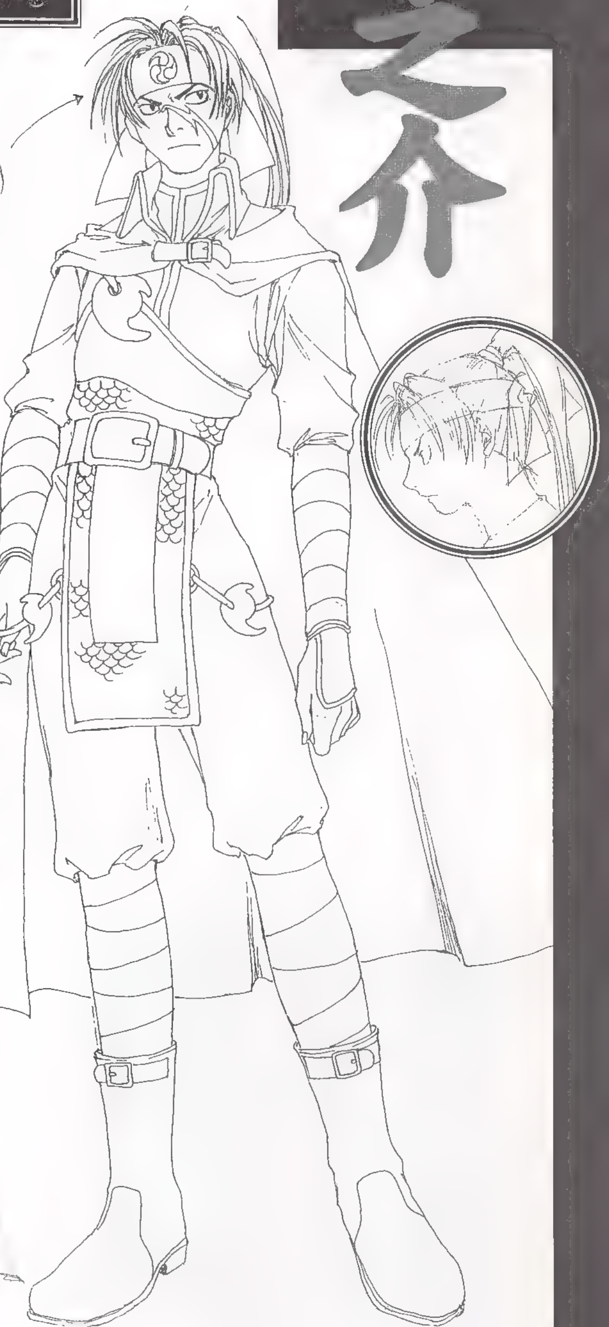
「戦うことで逃げることに決着がつけられる」という男の言葉は、彼にとっての一種の救済であったのだ。

彼は戦う。自分自身の未来と、過去の復讐を賭けて。











初期稿（表情）

■いかにも主人公らしい表情設定にしてもらいました。（佐藤）



キャラ初期稿

■信之介も今と比べるとんでもないですね。これはこれで面白そうなのですが。（佐藤）

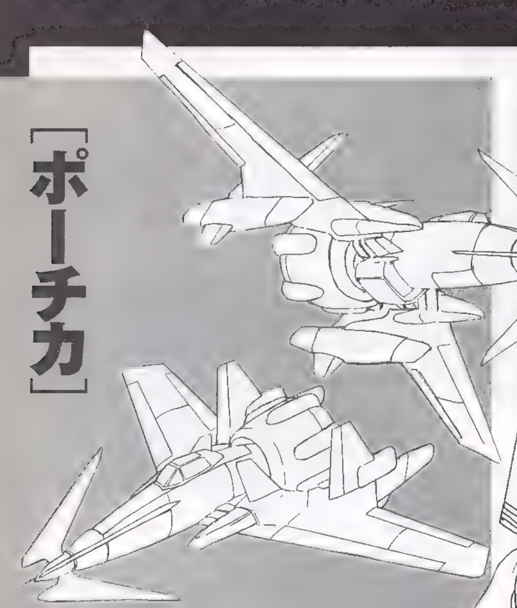


■自機はシルエットで違いを出そうと、パッと見で大まかな形を決めたのですが、ドットに落とすと…。それでもわかりやすい自機だと思います。（佐藤）

「雷迅」

用途■戦術戦闘攻撃機
翼幅■11.3m
全長■11.6m
全高（脚部含まず）■3.1m
重量■5.2ｔ
最大速度（高度6000m）■720ｋｍ／ｈ
実用上昇限度■14,000m
エンジン出力■液冷4,500馬力
補助動力ユニット■フォースジェネレーター
兵装（固定）■20mm機関砲×2
ペイロード■360kg
乗員■1名

[ポーチカ]

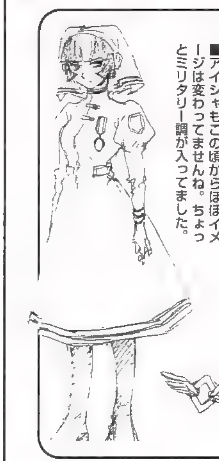


用途■戦術支援攻撃機
翼幅■13.8m
全長■11.8m
全高（脚部含まず）■2.8m
重量■4.8t
最大速度（高度6000m）■760km／h
実用上昇限度■18,000m
エンジン出力■液冷4,500馬力
補助動力ユニット■フォースジェネレーター
兵装（固定）■20mm機関砲×2
ペイロード■360kg
乗員■1名



キャラ初期稿

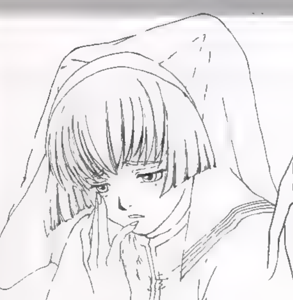
■やはり女の子は影のあるキャラクターが良いですね。（佐藤）

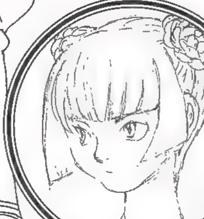


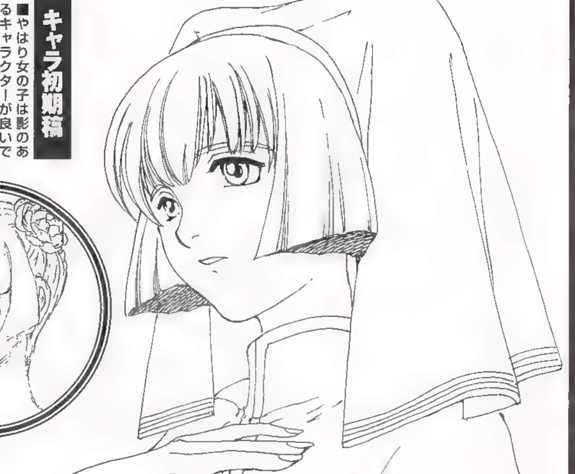
キャラ初期稿

■アイシャもこの頃からほぼイメージは変わってませんね。ちょっとミリタリー調が入ってました。









所　属■元某国エースパイロット
国　籍■元ソ連籍だったが、国を捨てて以来無国籍
性　別■女性
年　齢■18歳
喋り方■一人称一私、二人称一～さん

Isha
アイシャ
[ポーチカパイロット]

■幼い頃、両親の元から軍のエキスパート養成施設に移され、そこでパイロットとしての才能が見出される。

以来、その特性を伸ばすメニューによって育てられた彼女は、15歳の時に既に空軍所属の実験機開発のテストパイロットになっていた。

しかし、その代償として愛情に触れずに育った彼女は、感情の希薄な人間となってしまう。

その後、大戦後期16歳の時から一年間前線で戦った彼女は、17歳にしてエースと呼ばれるようになる。

だが、実験機のテスト中突如として軍を脱走。この時、実験機体に取り付けられていた「石」を持ち去った。

彼女は祖国を捨て、とある小さな修道院に隠れ、戦災者救済のボランティアとしての時を過ごし始める。

その間に、彼女は少しずつ人間としての感情を取り戻していった。

そして一年。あわただしくも平穏な日々が流れた。

戦災者の数は増える一方で、一日としてその数が増加しない日はなかった。ボランティアとして働く彼女に、人助けをすることへの充足感と、それとは相反する無力感が生まれていた。しかし、それはある一人の男の訪問で終わりを告げる。

男はどのようにして運んできたのか、一機の見慣れぬ戦闘機を運び込んできた。

それが古代技術によって作られ、戦いを終わらせるための最後の道具だと語り、男は彼女に石を機に乗せるように指示した。

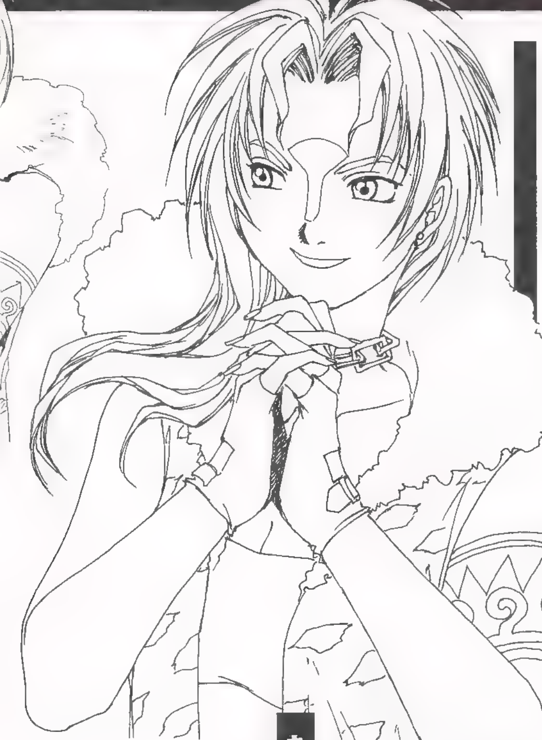
しばらく逡巡した後、彼女は石を言われた位置に納めた。すると、その戦闘機は永い眠りから覚めたように細かく振動し、コクピットを解放した。

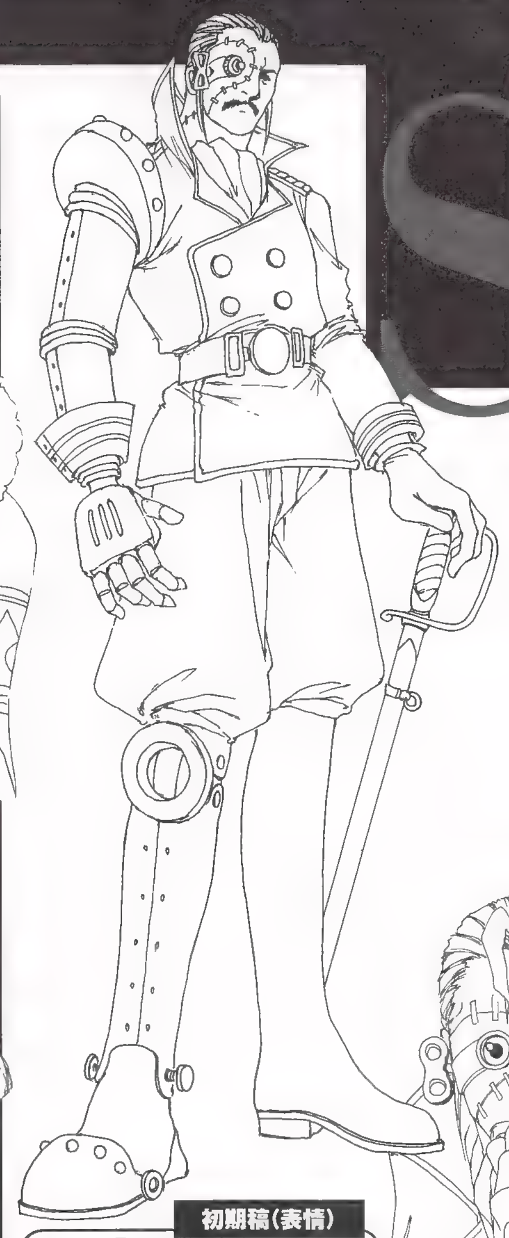
一瞬機械に気を取られた彼女が我に返った時、かき消えたかのように彼は姿を消していた。

そして、彼女は何かを吹っ切るように、軽く操縦席に身を滑り込ませると、そのまま空へと飛び立った。

戦わなければ救えない人がいるのなら、そのために敢えて今一度戦う事に意義を見出しても良いと、彼女には思えた。

だから、彼女は戦う。戦いを放棄した自分への欺瞞を隠すため、戦うことで救われる人々の未来のため。





Stuck
シュトック

[ヴィーダシュタントパイロット]

所　属■元医者
国　籍■欧州のいずれかの国の出と思われる
性　別■男性
年　齢■35歳
喋り方■一人称一私、二人称一～君、～さん

■頭の切れは鋭く、才知あふれる人物である。

クールな紳士を装っているが、他人から見るとどこか滑稽さを感じさせる。

やや厭世的な世界観を持っている。

多くの人物に対しては慇懃無礼な態度を取るが、気に入らない人物は辛辣な皮肉を飛ばす。

顔の右側は石を使い、機械仕掛けの万能な（ネジ巻き式ではあるが）目となっている。

なぜか感情によってレンズの色が変わる時がある。

最初の大戦の折、ある人物から「石」を手に入れ自分の体にその力を使い、その後自分の妻エリーゼに力を使う。

それは、病魔に侵された妻を救う行為であったはずだが、結果的に彼が抱いたのは後悔の念だった。

彼は医者としての自分に絶望し、人外の力に頼ってしまったのだ。

そして、妻は生ける金属の像となった。

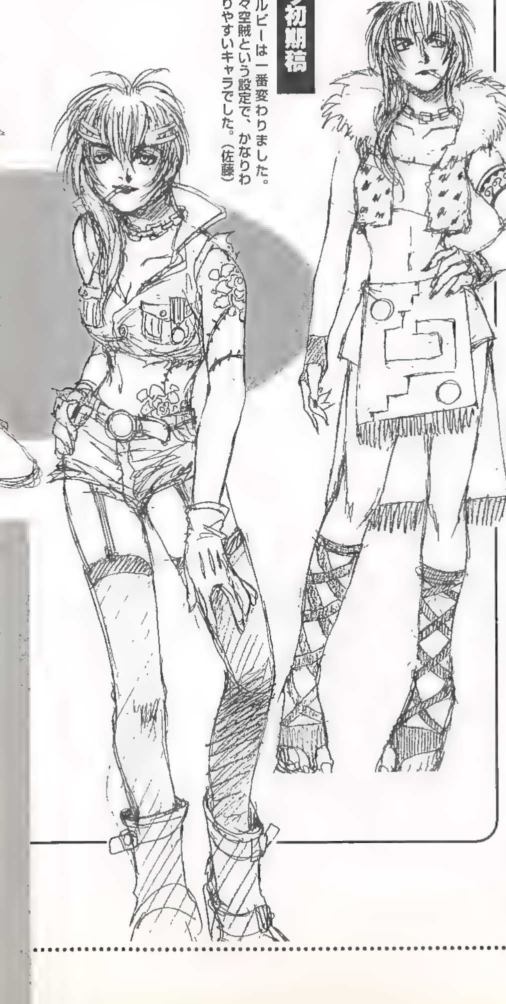
石と共に渡された戦闘機は、使われる間もなく戦争は終結を迎え、約束は果たされることなく時は過ぎた。

そして、再び戦乱の時代が訪れた。

彼は果たすべき約束と、忌まわしき石の歴史に終止符を打つべく戦闘機に乗る。

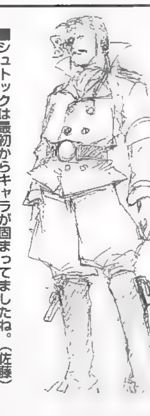


キャラ初期稿



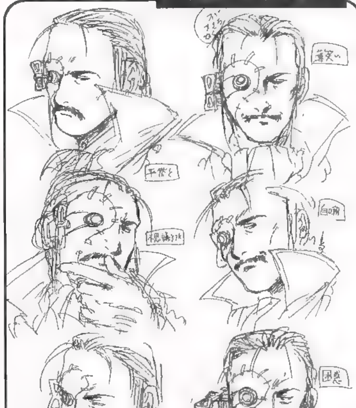
■ルビーは一番変わりました。元々空賊という設定で、かなりわかりやすいキャラでした。（佐藤）

キャラ初期稿

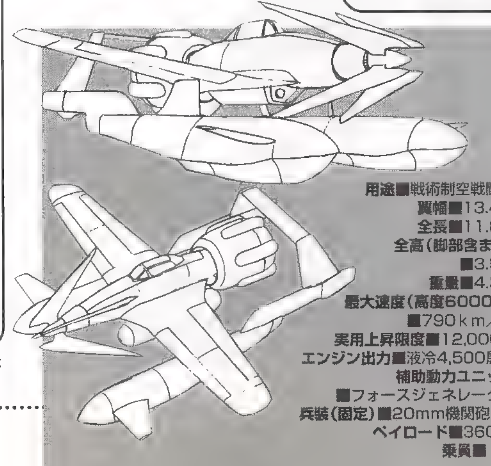


■シュトックは最初からキャラが固まってましたね。（佐藤）

初期稿（表情）

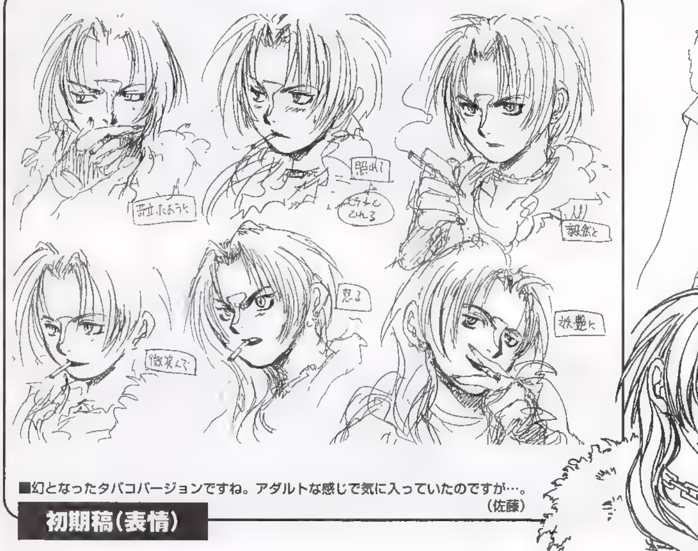


■シュトックは存在感が強いので、面白いキャラクターだと思います。ショットも強いし。（佐藤）



[ヴィーダシュタント]

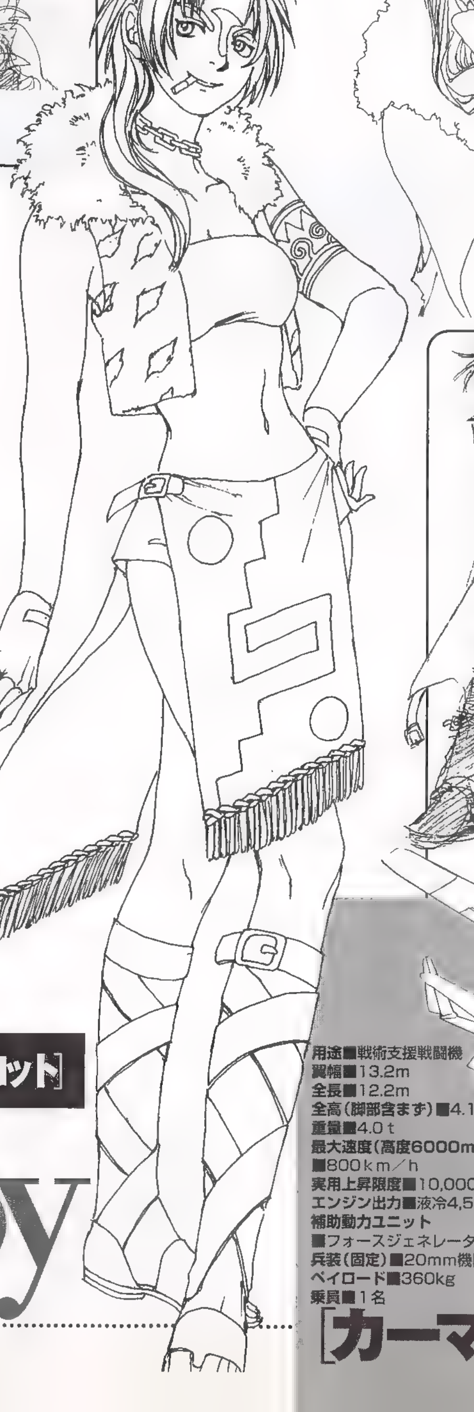
用途■戦術制空戦闘機
翼幅■13.4m
全長■11.8m
全高（脚部含まず）■3.5m
重量■4.3 t
最大速度（高度6000m）■790ｋｍ／ｈ
実用上昇限度■12,000m
エンジン出力■液冷4,500馬力
補助動力ユニット■フォースジェネレーター
兵装（固定）■20mm機関砲×2
ペイロード■360kg
乗員■１名



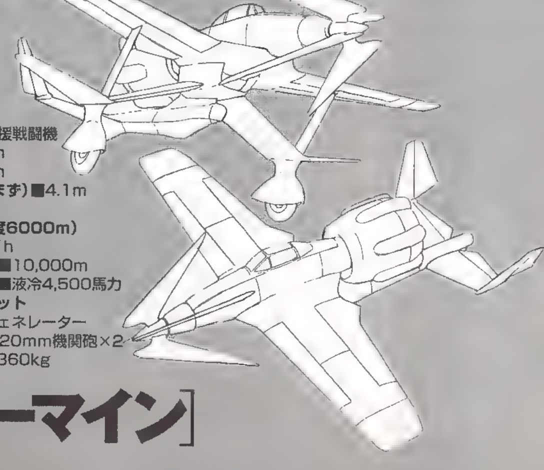
■幻となったタバコバージョンですね。アダルトな感じで気に入っていたのですが…。（佐藤）

初期稿（表情）









■感情が顔に出る短気で陽気な姉さん。子供好き。
　空賊上がりなので、言葉遣いは汚いが、面倒見のよい人情味あふれる人である。
　空賊として最初の働きの時に手に入れた「石」によって火を操る能力を身に付ける。
　以来、力を最大限に活用し、戦乱の合間をぬっては各国の軍需物資などを強奪し、アジトへ戦火に遭った人々を迎え、それらの物資を放出していた。
　しかし、自分の探索のために故郷の村を焼かれる事態を招き、手を下した軍の部隊を壊滅させた後、ぷっつりと空賊から足を洗う。
　以来２年ほどの間、世間から彼女の存在は消える。
　それが、突然地中海に面するある地方に孤児院を設立し、戦災にあったヨーロッパ各国の孤児を受け入れていく。
　孤児の人数は瞬く間に膨張し、近隣の村から寄せられる善意の支援だけでは運営が成り立たなくなる日も間近に見えた。
　そんな折、さる富豪からの使いと称する男が、金塊10kgと１機の戦闘機と共に訪れた。
　男は、戦闘機に乗り、この石を巡る戦いを終わらせることを条件に金塊を置いて去っていった。
　彼女は再び戦いに赴くことにためらいを覚えたが、育ち盛りの子供を食べさせるためには、差し当たってその金塊を使うしか道がなかった。
　そして、恐らくこれは空賊として石を持ってしまった者への罰なのだと考え、戦闘機に石を乗せた。
　彼女は、子供たちにしばらく家を留守にすることを告げ、過去の償いと、子供たちの未来のため、空へと還っていく。

所　属■南米の少数民族の産まれらしいが、定かではない
国　籍■元空賊。現在は孤児院を切り盛りしている
性　別■女性
年　齢■24歳
喋り方■一人称一あたい、二人称一あんたor呼び捨て

Ruby

ルビー

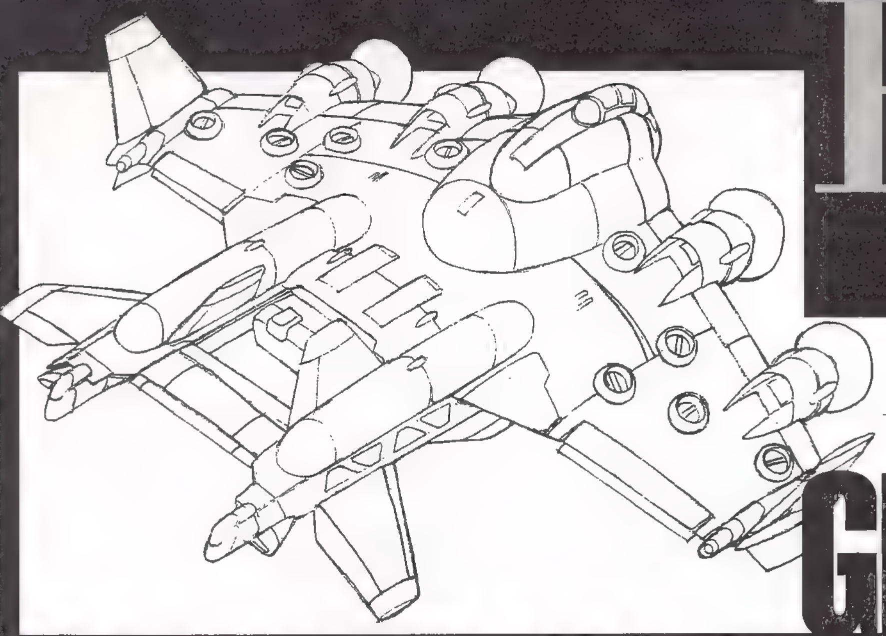
［カーマインパイロット］

用途■戦術支援戦闘機
翼幅■13.2m
全長■12.2m
全高（脚部含まず）■4.1m
重量■4.0ｔ
最大速度（高度6000m）■800ｋｍ／ｈ
実用上昇限度■10,000m
エンジン出力■液冷4,500馬力
補助動力ユニット■フォースジェネレーター
兵装（固定）■20mm機関砲×2
ペイロード■360kg
乗員■１名

［カーマイン］

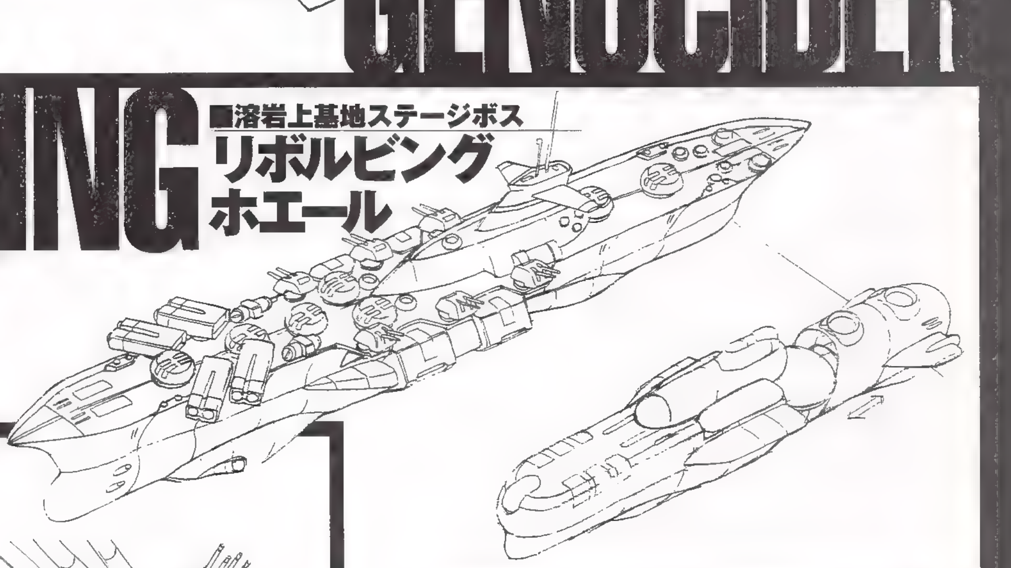
BOSS

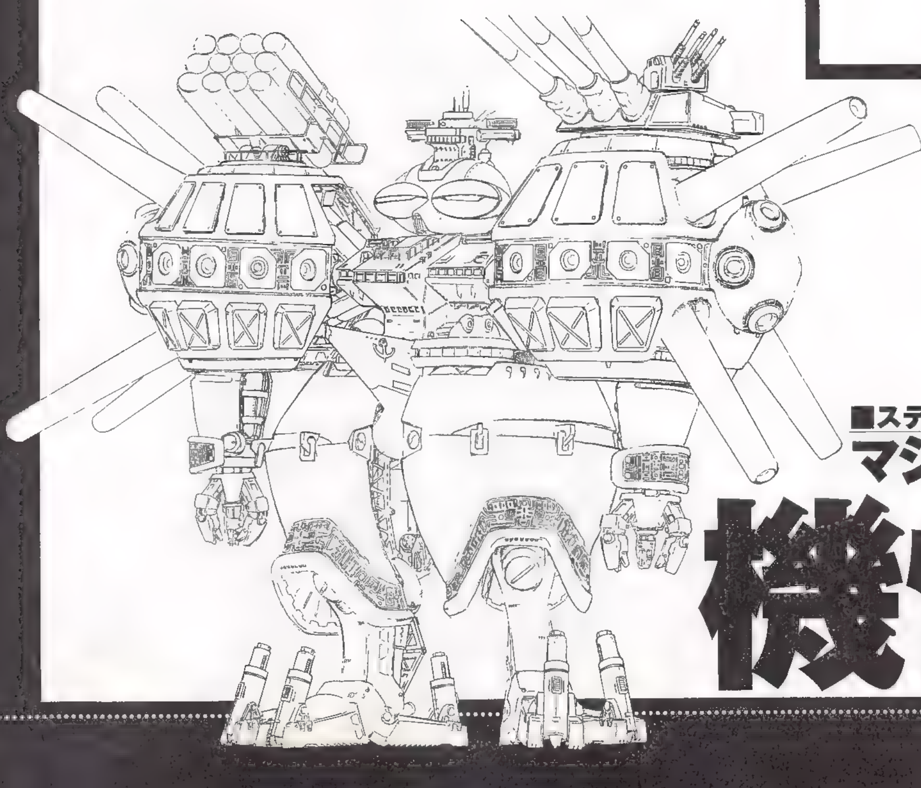
ギガウイングはボスの設定も起こされている。
その設定原画をここに公開！
そして、さらなる恐怖が君を待つ!!



■夜間都市ステージボス
ジェノサイダー
GENOCIDER

REVOLVING WHALE
■溶岩上基地ステージボス
リボルビング
ホエール





開発コメント

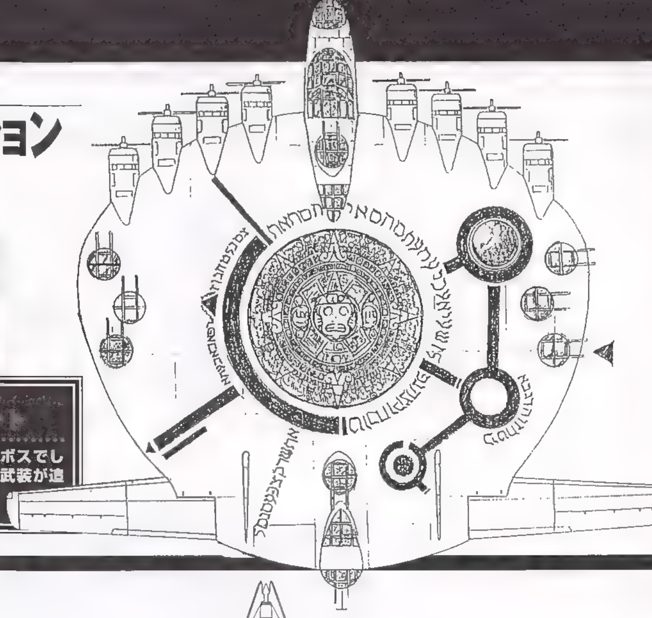
デザインが上がってきた時、このボス表示できるのか一瞬あせった一体。プログラマーとグラフィッカーの努力にて完成。（佐藤）

■ステージ４浮遊大陸ボス
マシンガデス
機怪神

FLYING DECORATION PANCAKE

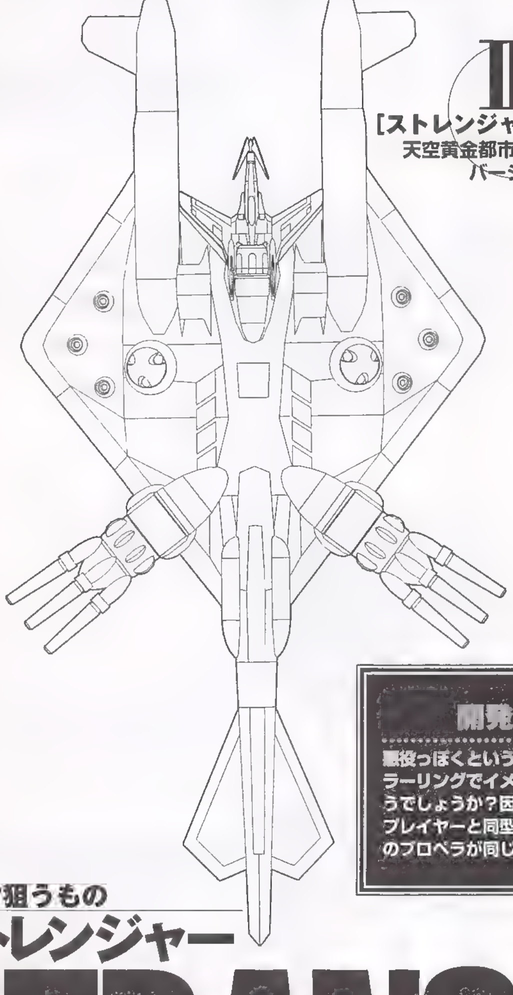
■ダム要塞ステージボス

フライングデコレーションパンケーキ

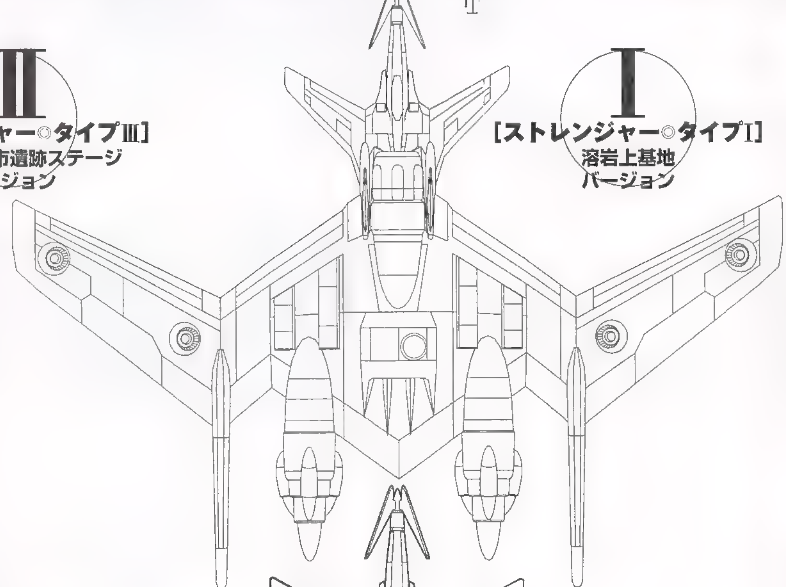


開発コメント

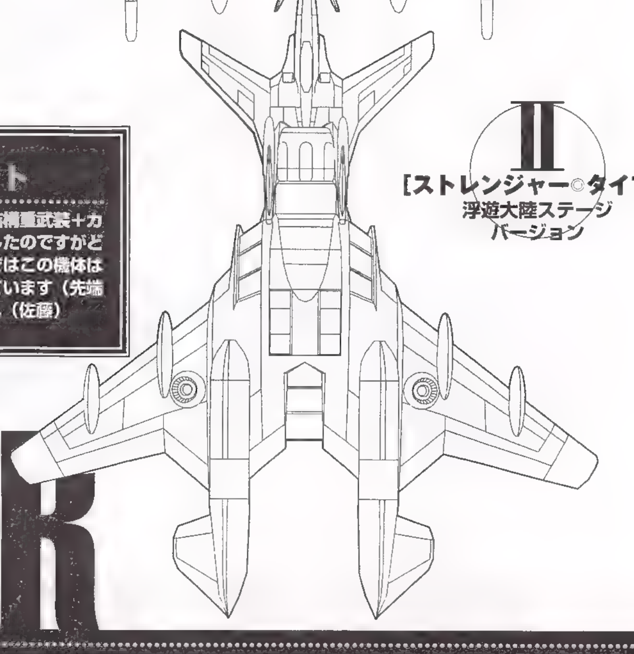
一番最初に上がったボスでしたが、ゲーム中では武装が追加されました。（佐藤）



III
［ストレンジャー◎タイプIII］
天空黄金都市遺跡ステージバージョン



I
［ストレンジャー◎タイプI］
溶岩上基地バージョン



II
［ストレンジャー◎タイプII］
浮遊大陸ステージバージョン

開発コメント

悪役っぽくということで、結構重武装＋カラーリングでイメージを出したのですがどうでしょうか？因みに設定ではこの機体はプレイヤーと同型機となっています（先端のプロペラが同じなんです）。（佐藤）

■つけ狙うもの

ストレンジャー

STRANGER

2周目冒険中！

GUNBIRD 2
ガンバード2 TM

2周目攻略vol.2 アメリカステージ

ランダム面中、最も高い難度を誇るアメリカステージ。しっかりパターンを作らないとボムが何発あっても足らないぞ。

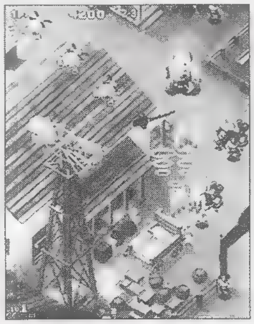
担当：KMT

2周目攻略の第2回目となる今回は、アメリカステージを攻略するのだが、はっきりいってこのステージは非常に難しい。自機の動きや敵のさばき方などをきっちりとパターン化しないと、無事に抜けることはできない。そこで、今回は、写真中心の構成でパターンの紹介をしていこうと思う。

スタート直後の赤い中型機

スタート直後、しばらくしてから赤い中型機が画面右上に出現するが、こいつはショットだけで倒す。この場所には、赤い中型機のほかに敵は出現しないし、赤い中型機の攻撃自体もキツくないので、溜め撃ちや接近攻撃を使って、無理に速攻で破壊する必要はない。

なお、直前に出現するザコの3機編隊×2は、撃たずにやり過ごしてしまったほうが安全。下手に撃つと撃ち返し弾が思わぬところに飛んできて危険な目にあわされるぞ。ただしマリオンの場合は、ホーミング弾が勝手にザコを撃ってしまうので、出現直後をショットで撃つようにしよう。



まずは左上から出現するザコを撃たないようにして、3台目の白弾砲台を撃ち、



赤い中型機の右端を撃ち込むようにすれば、ザコを余計に撃たずに済む。

屋根砲台×6＋地上中型機

アメリカステージ最初の難関となる、屋根上の砲台×6と地上中型機による複合攻撃地帯。ここでは、下の連続写真で説明しているように、屋根砲台をすべて撃ってから地上中型機を破壊するようにするのが、ほぼ全キャラ共通の基本パターンとなる。

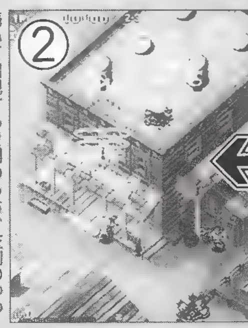
このパターンだと地上中型機には弾を撃たれることになるが、屋根砲台をちゃんと処理できていれば、実は地上中型機が撃ってくる弾はそれほど脅威にはならない。屋根砲台を残したまま、接近攻撃を使って地上中型機を速攻で破壊するより、はるかに安全なのだ。

ただし溜め撃ちが弱いために、基本パターンを実行するのが難しいアインは、地上中型機を速攻で破壊するパターンのほうが安全。そこでアインの場合は、写真②のあと画面左側から出現してくる地上中型機を接近攻撃を使って速攻で破壊し、ちょっとずつ右に動きながら、残っている屋根砲台を撃っていくのがいいだろう。

基本パターン



①まずは一番最初に出現するこの砲台を速攻で破壊し、



②続いて出現する2個のうち、左側のやつを破壊する。



③左側の砲台を破壊したら右側の砲台を破壊し、一気に画面右端まで移動する。



④画面右端まで移動したら、レベル1溜め撃ちを発射し（アルカードは2回連続で）、



⑤砲台と地上中型機の弾をちょっとずつ左に動いて避ける。攻撃が一旦止んだら、



⑥地上中型機の正面まで移動して、ショットで倒そう（マリオンは接近攻撃で倒す）。

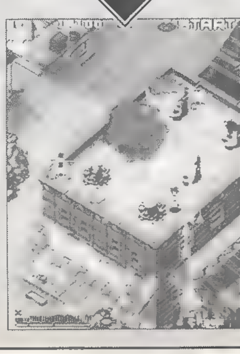
アイン専用パターン



写真②のあと、画面左端から出現してくる地上中型機を接近攻撃で倒し、



すぐに後退して、砲台が撃ってくる弾を避ける。

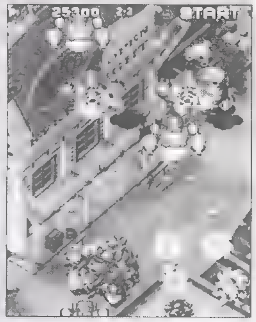


あとはちょっとずつ右に動きながら砲台を撃っていくだけだ。

アームロボ＋看板裏の中型機

アメリカステージ第2の難関となるのは、ステージ中盤のアームロボ（白弾を連射してくるやつ）と看板裏の中型機が出現する場所。1周目では適当に立ち回っていても問題なかったが、2周目では自機の動きや敵の処理の仕方をきっちりパターン化しないと、ノーボムで抜けるのは不可能。

具体的には下の連続写真で説明しているようなパターンになるのだが、注意してほしいのは写真⑦の画面右端に出現する白弾砲台を撃つ場面。ここでは、必ずザコが画面外に逃げていくのを確認してから、ショットを撃つようにしなくてはいけない。画面内にザコが残っている状態でショットを撃ってしまうと、ザコを倒してしまい、その撃ち返し弾が思わぬところに飛んでくるハメになるので、注意しよう。



ショットを撃つのが早すぎるとザコを撃ってしまうことになる。注意しよう。

なお、基本パターンはどのキャラでも使うことができるのだが、接近攻撃が弱いタビアは、中型機が破壊できず、弾を撃たれてしまう可能性がある。そこで、タビアの場合は、基本パターンを使わず、その下のタビア専用パターンを使うといいだろう。

ステージ中盤 アームロボ＋看板裏中型機 基本パターン連射分析



① 画面左端に出現する1機目のアームロボを撃ち、撃ち返し弾を右に動いて避ける。



② 2機目のアームロボを撃ち、撃ち返し弾を左に避け、ショットを撃つのを止める。



③ 続いて3機目のアームロボが出現し、自機を狙って白弾を連射してくるので、



④ これを左に動いて避けよう（端に追いつめられたら上へと避けていく）。



⑤ 3機目のアームロボが撃ってくる弾をやり過ごしたら、すぐにこの位置に移動し、



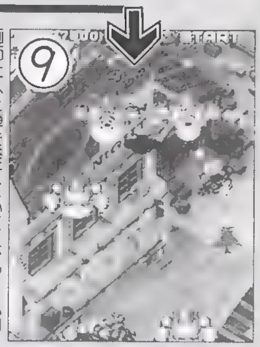
⑥ 次々と出現してくるアームロボの弾を、ちょっとずつ右に動いて避けていこう。



⑦ 画面右端まで移動したら、正面の白弾砲台だけをショットで撃つようにし、



⑧ アームロボの撃ってくる弾を上へと避けていく。



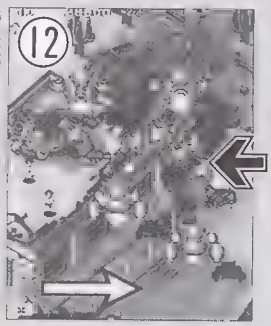
⑨ 画面上へと弾を避けていくと、アームロボが新たに2機出現し、



⑩ 弾を撃ってくる。これを左に移動して避けていくと、



⑪ ちょうど看板が自壊し、中型機が出現するので、こいつを接近攻撃で破壊しよう。



⑫ あとはアームロボの弾を、この位置からちょっとずつ右に動いて避けていく。

タビア専用パターン

基本パターン②から



3機目のアームロボもショットで撃ってしまい、



さらに看板をショットで撃って破壊してしまう。看板を破壊したら、



すぐにレベル1溜め撃ちを発射して、中型機を破壊してしまおう。

基本パターン⑤へ

サボテン砲台地帯

ステージ終盤のサボテン砲台地帯は、アメリカステージ最後にして最大の難関。ここはノーボムで抜けることもできるが、非常に危険なうえ安定しない。そこで、ここではボムを使って安全に抜けるようにする。そのパターンについては下の連続写真で説明しているとおりだ。全部で3つのパターンが存在するが、どのパターンを使うかは使用するキャラによって変わってくる。

●アルカード

アルカードは、パターンAを使う。ただし、アルカードのボムは効果範囲が狭いので、画面左側の砲台を狙って、しっかりとビームの部分を当てるようにすることが必要だ。

●マリオン・タビア・アイン

残ボムに余裕があるなら安全重視のパターンBでもいいが、基本はボム1発で抜けられるパターンAを使う。ただしタビアの場合は、ボムの性質上、ボムを使うのが遅れると「ボム死に」する可能性があるので、早めにボムを使うことを心がけるようにしよう。

●バルピロ

バルピロはボムの効果範囲が前方にしかないので、パターンAやパターンBは使えない。そこで、バルピロ専用のパターンであるパターンCを使うようにする。

●ヘイコプ

このキャラはパターンBを使うことになる。自機の移動スピードも遅く、後半のサボテン砲台を回って避けるのがキツいので、パターンAは使えない。

サボテン砲台地帯突破パターンA



まずは画面左端のサボテン砲台（2個）を撃ち（アルカード以外は撃たない）、



サボテン砲台（2個）を撃ったらショットを止め、敵弾を右へと避けていこう。



そして、画面右端まで移動したらボム…といきたいが、まだボムは使わない。



画面右端を一気に上へと移動し敵弾を避け、再度敵弾に追いつめられたところで、



ボムを使うようにしよう（アルカードとタビアは早めに使うこと）。



ボム使用後は、画面右端からちょっとずつ左に動きつつサボテン砲台を撃ち、



画面左端まで移動して敵弾に追いつめられたら、



一気にサボテン砲台の周りを回って弾を避け、残っているサボテン砲台を撃ってしまおう。

サボテン砲台地帯突破パターンB



まずは画面右端のサボテン砲台が出現したらボムを使う。



ボムを使ったらすぐに画面左端に移動し、

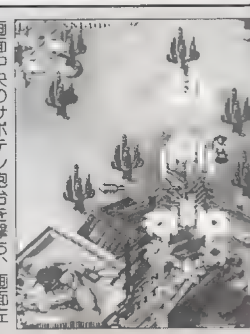


サボテン砲台の弾をちょっとずつ右に移動して避けていく。



あとは画面右端に追いつめられたところでボムを使えばOK。

サボテン砲台地帯突破パターンC



画面中央のサボテン砲台を撃ち、画面左端まで移動して、



画面左端のサボテン砲台を撃ち、レベル1溜め撃ちを発射。



すぐに画面右端のサボテン砲台を撃ちにいき、敵弾のスキを見て左に切り返す。



画面左側に移動したら、少し粘ってからボムを使うようにしよう。

2周目アメリカステージ ボス攻略

1次形態
テキーラ・グランド
&
2次形態
テキーラ・ギャロップ

なかなか手強いボスだが、パターンを覚えればボム1発で倒せる。1次形態は敵弾の避け方が、2次形態は接近攻撃の使い方がポイントだ。

1次形態 テキーラ・グランド

1周目同様、まずは左右の白弾砲台を破壊するのだが、2周目では白弾砲台を破壊する手順をしっかりパターン化しないといけない。ボスは、開幕に白弾砲台から自機を狙う連射弾→自機を狙うV字弾を撃ってくるのだが、これは写真①の位置から自機を時計回りに一気に動かして避ける。で、V字弾を避けたら、すぐに右の白弾砲台を接近攻撃で破壊する。タビアは接近攻撃だけでは破壊できないので、接近攻撃のあと少しショットを撃ち込むようにしよう。

続いて残っている左側の白弾砲台が3WAYを3連射してくるので、これに備えてすぐに自機を画面の一番下まで後退させる。左の白弾砲台が3WAYを撃ってきたら一気に左に動いて3WAYの外側を避けていくようにしよう。3WAYを左に避けていくと、途中でボス上部の砲台が撃ってくる大赤弾が絡むが、毎回同じところを避けるようにすれば、ちゃんとパターンになる。

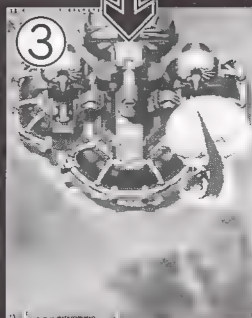
3WAYを避けきったら、すぐに左の白弾砲台を接近攻撃で破壊するのだが、接近攻撃を使うのが遅れると、白弾砲台に弾を撃たれてしまうので注意しよう。

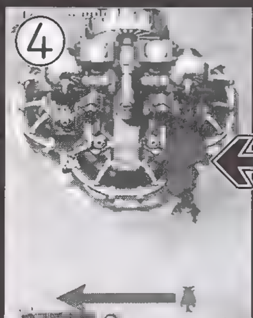
左の白弾砲台を破壊したあとは、画面中央付近にポジションをとり、弾が飛んできたら画面端に向かって避ける、という動作を繰り返して、ボスをショットで撃ち込むようにしよう。

白弾砲台破壊までの流れ


①まずはこの位置で待ちかまえ、白弾砲台が連射弾を撃ってきたら


②時計回りに動いて連射弾とV字弾を避け、


③右の白弾砲台を、接近攻撃で破壊してしまおう。

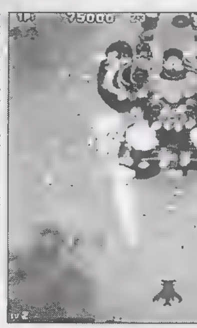

④続いて左の白弾砲台が撃ってくる3WAYに備えて、自機を後退させよう


⑤3WAYを一気に左に動いて、弾の外側を避けるようにする。


⑥3WAYを避けきったら、素早く左の白弾砲台を接近攻撃で破壊してしまおう。

2次形態 テキーラ・ギャロップ

2次形態では、ランチャーから炸裂弾を発射してくる前に、どちらか一方の腕を破壊しておくことが重要なポイントとなる。というのも、2周目では、ボスは両腕のランチャーから同時に炸裂弾を発射してくるのだが、この攻撃を避けるのがまず不可能だからだ。


どちらか一方の腕を速攻で破壊できないと、こんなことに…。

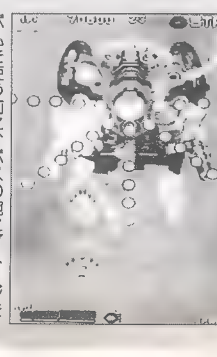
とはいえ、実際には開幕の放射弾を避けつつボスの腕を破壊するのは、なかなか難しいところ（ランチャーからの炸裂弾は、放射弾の直後にくる）。

そこで、このボスと戦うときは、開幕の放射弾でボムを使うようにする。開幕でボムを使ってしまえば、実は避けるのが難しい放射弾をやり過ごすことができ、ランチャーが炸裂弾を撃ってくる前にボスの腕を破壊できるというわけだ。

ただし、ただ開幕にボムを使えばボスを簡単に倒せるというわけではない。溜め撃ちや接近攻撃の使いどころも知っておかなくてはならないので、ここで少し撃破までの流れを説明しておこう。

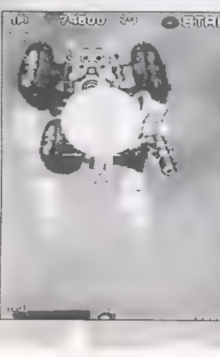
まず、ボスが出現したら接近攻撃をボスの腕に当てる。ただし、バルピロとタビアは接近攻撃を使わず、溜め撃ちを使うようにする。

ボスが放射弾を発射してきたら、すぐにボムを使うようにするのだが、バルピロ・タビアはボムの効果時間が短いので、少し弾を避けてからボムを使うようにしよう。また、タビアとヘイコブはボム使用中に、ボスの腕を撃ち込むのを忘れないようにすること。


ボムを使う前に、ボスの腕にダメージを与えておくことが重要だ。

ボム使用後、アルカード・バルピロ・タビア・ヘイコブは本体に接近攻撃を当ててから、ランチャーからの炸裂弾に備えて画面一番下まで後退させる。マリオンとアインはボム使用後に腕がまだ残っているはずなので、マリオンは接近攻撃で腕を破壊してから、アインはショットを撃ち込んで腕を破壊してから自機を後退させよう。

あとは、ランチャーからの炸裂弾を避け、そのあとの大赤弾を避けてからボス本体に接近攻撃を当てれば（バルピロとヘイコブは接近攻撃を使う必要はない）、ボスを撃破できるはずだ。


大赤弾による攻撃が終わったら、ボス本体に接近攻撃を当てよう。

あなたの街にゲーマーズがやってくる！

ゲーマーズツアー SPRING SPECIAL

GAMERS

ツアー期間●1999年3月26日より1999年4月4日まで

98年12月から99年1月にかけて開催されたゲーマーズツアー。早くもその第2弾が決定しました！**3月26日ゲーマーズ全店**を皮切りに今回も全国の書店・ゲームソフトショップの店頭をお借りして、プレミアムグッズを販売します！ぜひおこし下さい！

OPENING 3月26日(金)　ゲーマーズ全店(場所はページ下地図参照)

◆NORTH AREA◆

3月27日　エブリデイ　太田店
群馬県太田市新井町532-7
TEL/0276-48-7089
OPEN/10:00〜18:00

3月28日　落合書店コミックセンター
栃木県宇都宮市江野町3-9
TEL/0286-34-3777
OPEN/10:00〜18:00

3月29日　フェリア
新潟県新潟市坂井東2-12-18
TEL/025-260-8001
OPEN/12:00〜20:00

3月30日　シーガル　郡山店
福島県郡山市香久池2-2-4
TEL/0249-21-6450
OPEN/12:00〜20:00

3月31日　喜久屋書店漫画館　福島店
福島県福島市栄町10-11コルニエツタヤ5・6F
TEL/024-528-2556
OPEN/12:00〜18:30

4月1日　ファミコンプラザTOM　大野目店
山形県山形市大野目3-1-6
TEL/0236-33-9345
OPEN/12:00〜20:00

4月2日　高山書店　ミスターコミック
宮城県仙台市青葉区中央2-10-1勝山ビル1F
TEL/022-264-9713
OPEN/10:00〜18:00

4月3日　ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
TEL/0188-33-3105
OPEN/10:00〜18:00

4月4日　さわや書店　COMIC MOMO
岩手県盛岡市大通り2-2-14
TEL/0196-23-4422
OPEN/10:00〜18:00

◆WEST AREA◆

3月27日　ブックステーションR
静岡県浜松市篠ケ瀬町207
TEL/053-462-8288
OPEN/10:00〜18:00

3月28日　イケヤ文楽館　豊橋店
愛知県豊橋市佐藤2-8-11
TEL/0532-63-5650
OPEN/10:00〜16:00

3月29日　ドルフィン山本
愛知県名古屋市中区大須3-15-16
TEL/052-264-4145
OPEN/11:00〜19:00

3月30日　M・SEED
岐阜県岐阜市神田町6-5微明町ビル
TEL/058-262-3507
OPEN/12:00〜20:00

3月31日　漫画倶楽部　センター街店
兵庫県神戸中央区三宮町1-6-21
TEL/078-392-1002
OPEN/12:00〜20:00

4月1日　遊コン遊プラザ店
岡山県岡山市昭和町4-7「遊プラザ」センターハウス2F
TEL/086-252-4212
OPEN/12:00〜20:00

4月2日　中央書店サンモール　コミコミスタジオ
広島県広島市中区紙屋町2-2-18サンモール4F
TEL/082-245-6018
OPEN/12:00〜19:30

4月3日　福家書店　福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11天神コアビルB2F
TEL/092-721-8267
OPEN/10:00〜18:00

4月4日　新下関ブックセンター　鳳鳴館
山口県下関市秋根北町8-7
TEL/0832-56-5060
OPEN/10:00〜18:00

ゲームショウと本ツアーでしか手に入らない限定プレミアムパック

1袋9枚入り　476円(税別)

●予定タイトル●
- Pia♡キャロットへようこそ!!セガサターン版
- 吸血姫　美夕
- デバイスレイン
- 天地無用！
- 封神領域エルツヴァーユ
- ヘキサムーン・ガーディアンズ
- パワーストーン
- ストリートファイターZERO3　他予定

営業時間は各ツアー先店舗の都合により変更される場合があります。
広告内容は予告なく変更される場合がございますのでご了承下さい。

コスパ REVIVE2

COSTUME PLAY DANCE PARTY



1999.3.28.sun 神楽坂ツインスター

JR飯田橋駅より徒歩3分

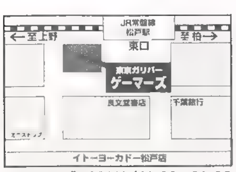
13：00〜17：00(開場12時)

おかげさまでコスパの存続が決定致しました。新生コスパとして、皆様にお楽しみ頂けるようにこれからも努力を致します。

前売券￥3000(税込)　発売中！

●18歳未満の方はご入場出来ません。前売券はゲーマーズ全店・コスパショップでお求め下さい。
●主催／ブロッコリー　共催／コスパ　　お問い合わせは下記の電話番号まで。

ゲーム関連商品専門店 GAMERS



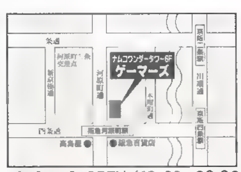
松戸店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1
ピアザ松戸ビル B1F



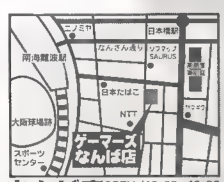
藤沢店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／0466 26 1400(代)
神奈川県藤沢市鵠沼東1－2
東急プラザB1サンパティーク内



長野店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1－3－6
K'S SQUARE 2F(タワーレコード下)



京都店 OPEN／10:00〜23:30 TEL／075-255 1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F



なんば店 OPEN／10:00〜19:30 TEL／06-6630-0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16

この広告のお問い合わせ先：(株)ブロッコリー TEL03-5372-6210 [土日・祝祭日休み　10:00〜17:00]

ゲーム関連商品専門店のゲーマーズが



東京ゲームショウ'99春に出店！

期間●98/3/20～21　場所●幕張メッセ展示ホール1-物販-10（物販ブース）　展示ホール7-中央-6（展示ブース）

目玉その1 プレミアムパック

前回の出店で大好評をいただいた、ゲームショウプレミアムパックを今回も販売します！
今回はゲームショウのみならず、3/26より始まるゲーマーズツアー第2弾でも販売予定です。地方に住んでるから買えないよーっ!と、お嘆きだったあなたにも大チャンス!(ゲーマーズツアーに関しては右ページ参照)
1袋9枚入り　価格：476円(税別)
●予定タイトル
Pia♡キャロットへようこそ!!セガサターン版／吸血姫　美夕
デバイスレイン／封神領域エルツヴァーユ／ストリートファイター
ZERO3／パワーストーン／ヘキサムーン・ガーディアンズ　　他予定

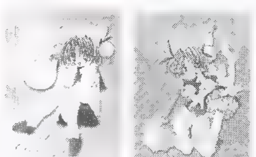
目玉その2 オリジナルカードゲーム「アクエリアンエイジ」

今夏発売予定のオリジナルカードゲーム「アクエリアンエイジ」の最新情報を展示ブースで大公開！
ブロッコリーが社運を賭けて挑む、大作カードゲームの情報を公開！美少女達を描く有名作家陣にも注目せよ！



目玉その3 「デ・ジ・キャラット」トレカ

ゲーマーズのマスコットキャラクター「デ・ジ・キャラット」のカードが新登場！その記念に、関連グッズを集めた「デ・ジ・キャラット屋」がゲーマーズ物販ブース内にオープン!!今年ブレイク間違いなしの彼女のグッズは買っといて大正解かも！



ブロッコリハイブリッドカードコレクション「デ・ジ・キャラット」
1袋7枚入　価格：343円(税別)
硬化プラスチック仕様カードで、スペシャルカードは描き下ろしイラストを使用

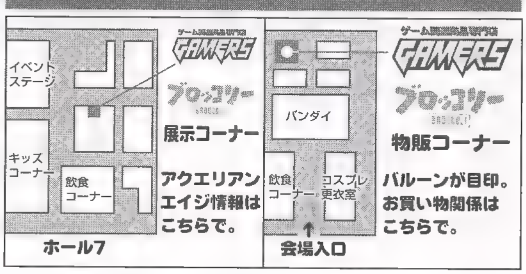
目玉その4 Pia♡キャロットへようこそ!!2ドラマCD

Pia♡キャロットへようこそ!!2のどこでもオンエアされてない、録りおろしドラマCD第1巻が新発売されます。全3巻リリース予定で、1巻は美奈と涼子のそれぞれ独立したストーリー2本収録。価格は￥3000(税別)



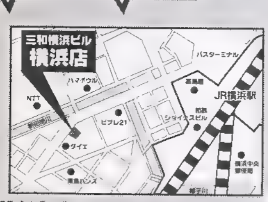
©BROCCOLI

出展・出店場所



ゲーム関連商品専門店
GAMERS

横浜店オープンしました！



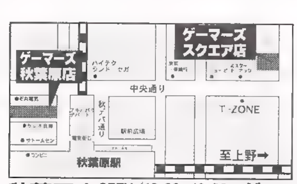
横浜店 神奈川県横浜市西区南幸2-16-20三和横浜ビル2F



池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



新宿店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23 14SHAビル ゲームセンターMORE5F



秋葉原店 OPEN／10:30～19:30 TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00～20:00（日・祭11:00～19:00）TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル



毎週水曜更新　ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

秋葉原にそびえ立つ

03(5295)2345

トライアミューズメントタワー

営業時間 10:00〜22:00(金・土曜は23:00)

レトロゲーム フロア案内

7F

7F入れ替えに
御期待ください

入れ替え完了!

中身は来てのお楽しみ♥

6F

合わせて5F／6Fも
あんなものやこんなも

ルパン3世・ギャラクシーフォース・リバーパトロール・フロッガー・テラクレスタ・熱血高校ドッヂボール部・スパルタンX・エグゼドエグゼス・戦場の狼・ワードナの森・アテナ・魔界村・ジャンプバグ・特殊部隊ジャッカル達人王・スターフォース・スクランブルフォーメーション・ロストワールド・スクランブルスピリッツ・エクセリオン・グレートラグタイムショー・ストライクガンナー・ボンジャック・SDI・ドルアーガの塔・ファイティングファンタジー・エスケープキッズ・トリオザパンチ・影の伝説・ロードランナー・忍者くん〜阿修羅の章〜

5F

入れ代わります
のまで入ります

ナイトストライカー・ダライアスEXver・コンバットスクール・レインボーアイランド・バトルクロード・海底大戦争・イメージファイト・レイフォース・レイストーム・Mr.HERIの大冒険・セクシーパロディウス・パイプドリーム・ガンフロンテイア・グラデイウス・グラデイウス2・グラデイウス3・アルテイメットエコロジー・ドカベン2・J.J.スクォーカーズ・マーベルランド・ダライアス外伝・D&D〜シャドウオーバーミスタラ〜

新作ゲーム情報

- ストリートファイターIII 3rdSTRIKE
- ギターフリークス
- ビートマニアIIDX
- ギガウィング
- ドラムマニア
- ダンスダンスレボリューション 2ndMIX

大会告知

幕末浪漫第二幕

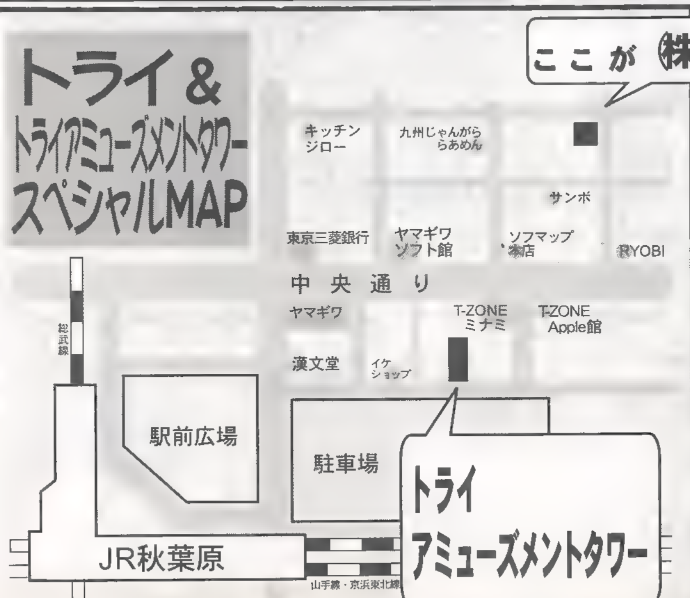
月華の剣士

日時：3月21日
募集人数：64人
ルール：永久コンボ以外何でもあり。

その他の告知

- イラスト募集中
- ハイスコアますますヒートアップ。
- 入れ替え基板リクエスト募集中

トライ&トライアミューズメントタワースペシャルMAP



トライアミューズメントタワー

TEL03-5295-2345

〒101-0021東京都千代田区外神田4-3-10
営業時間：10時〜22時(金・土曜23時)

㈱トライ

TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
営業時間:10時〜20時（日祭・祝日は18時30分まで）
トライホームページ http://www.try-inc.co.jp

矢印の方向に送信してください

FAX専用注文書（代引・後払い）

※ ○を付けてください

ご注文主

お名前（ふりがな）	電話番号			性別	生年月日
	市外局番	局番	番号	1男 2女	西暦　年　月　日

郵便番号	ご住所（ふりがな）
□□□-□□□□	都道府県

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料：　円（手数料　円）		
商品数量　点			合計金額　円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄
処理日
伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで

★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F
（受取人）
株式会社　新声社
読者サービス部　行

（キリトリ線）

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申し込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。
（1枚のみの場合は不要です）

枚数	枚中　枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX	市外局番	局番	番号

(キリトリ線)

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換される場合の送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

FAX専用注文書(代引・後払い) ※ を付けてください　　矢印の方向に送信してください

ご注文主: お名前（ふりがな）／電話番号（市外局番・局番・番号）／性別（1男 2女）／生年月日（西暦 年 月 日）／郵便番号／ご住所（ふりがな）都道府県

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5	メルティバインダー'97	1			
G-25	メルティテレカケース	3			
G-26	メルティマウスパッド	2			
			送料：	円（手数料	円）
商品数量		点	合計金額	Ⓐ9005円	

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご感想などございましたらお書きください。今後の商品開発の参考とさせていただきます

メルティに、らぶらぶっス。

会社記入欄: 処理日／伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。　※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955(FAX専用番号・24時間受付)　(コピー可)

■A欄:商品合計額+送料(手数料)を記入してください。

<送料・代引き手数料>
代金引き換え(代引き)ご利用の場合、送料(一律500円)とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円	(例) 10,000円… 700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955(FAX専用番号・24時間受付)

(キリトリ線)

ご注文主			
お名前（ふりがな）	印	電話番号（市外局番・局番・番号）	
性別	1男 2女	生年月日	西暦 年 月 日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所（ふりがな）	都道府県

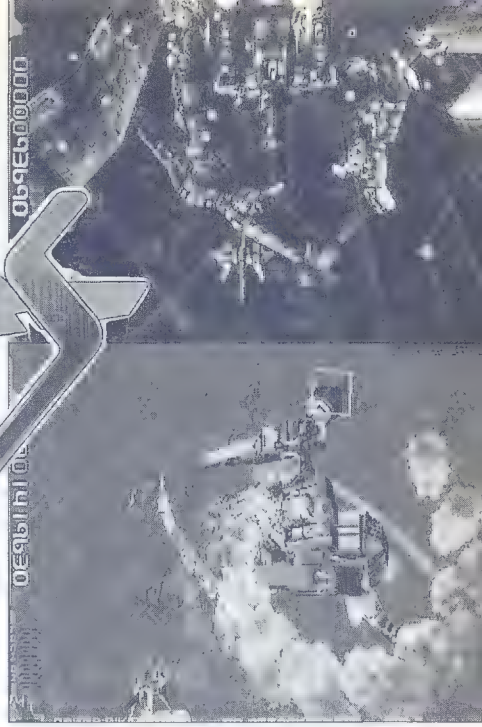
ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料		円
商品数量		点	合計金額		円

保護者名 印	会社記入欄: 処理日
E-mailアドレス (お持ちの方はご記入ください)	伝票No.
お支払い方法(○を付けてください)　代引き・後払い	

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。





目指すは 1900万オーバー!

RAYCRISIS

レイクライシス

今回からいよいよ稼ぎ攻略が始まるわけだが、さすがに全機体、全MAPでというわけにはいかない。そこで、レイシリーズ伝統の8ロックを受け継ぐWR-01Rと、稼ぎ重視のMAPである、MAP NO. 5の組み合わせで攻略していくぞ。

担当：KMT

スタート直後〜1機目のリンク型中型機

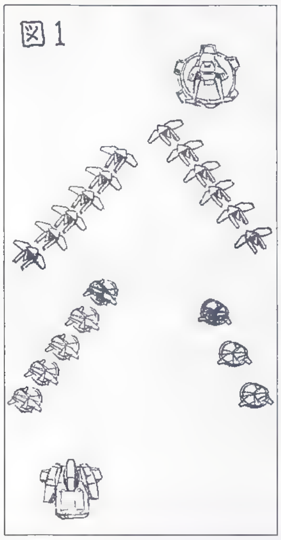
この場面では、敵配置が図1のようになっており、4回に分けて敵をロックしていくことになる。

なお、敵の点数については、ヘリ、戦闘機共に100点となっているぞ。

●ロックポイント①

まずはアイテムキャリアが画面左下から出現してくるようにする(下の囲み参照)。アイテムキャリアが出現してきたら、集中ロックをかけてレーザーを発射し、画面左側のヘリを爆風で巻き込むようにしよう(3機だけ巻き込むのが理想)。

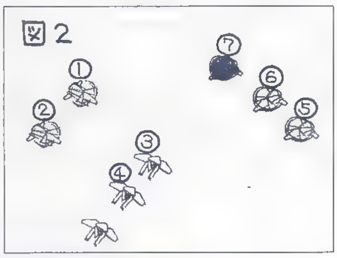
レーザー発射後は、アイテム(ショットアイテム×2、レーザーアイテム×2)を素早く回収しておこう。



●ロックポイント②

さて、アイテムを回収すると、画面左下から6機編隊の戦闘機が出現してきて、図2のような状況になっているはず(画面左側にヘリが残っていない場合もある)。

図2中の番号どおり、画面左側のヘリ(残っていれば)→戦闘機×2→画面右側のヘリ×2→画面右側の赤いヘリの順に敵をロックして、レーザーを発射しよう。





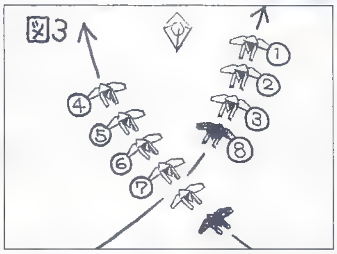
CONNECT AREA
HOST COMPUTER

エリアクリア時の平均点は37万点前後だが、終盤の集中ロックの点数しだいでは、40万点オーバーも夢じゃない。

●ロックポイント③

続いて、画面右下からも6機編隊の戦闘機が出現してきて、図3のような状況になる。

ここでは、図3中の番号どおりに敵をロックしていくのだが、①〜③の戦闘機をロックしたら、すぐに画面前のほうに出て、画面内に残っているレーザーアイテムを回収するのがポイントだ(ここで最大ロック数が8になる)。



●ロックポイント④

このあとは、画面内にリング型中型機と戦闘機が2機(うち1機は赤い戦闘機)残っている状態になる。

リング型中型機に6回ロックをかけてから、戦闘機→赤い戦闘機にロックをかけてレーザーを発射しよう。

アイテムキャリアについて

ここではアイテムキャリアについて知っておくと得する知識を紹介しておこう。

●アイテムキャリアの出現位置について

アイテムキャリアは「自機が画面の右側にいれば画面左下から、画面の右側にいれば画面左下から出現する」ようになっている。どの場所でも、アイテムキャリアをどちら側に出現させるかというのは、重要なポイントとなってくるので、必ず覚えておくようにしよう。

●アイテムキャリアのレーザー耐久値について

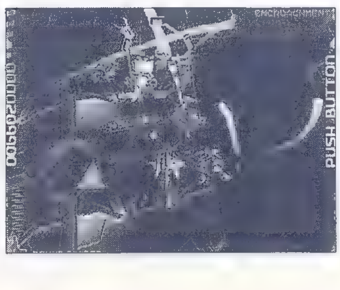
アイテムキャリア本体(上部)はレーザー13発分の耐久値となっているが、下部のアイテムボックスを破壊するまでは、ダメージを受けつけないようになっている(要は無敵ということだ)。

下部のアイテムボックスはレーザー1発分の耐久値となっている。レーザー1発で破壊できるので、当然倍率をかけることも可能だ(なお、点数は200点)。

2機目リング型中型機〜エリアクリアまで

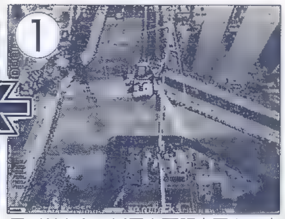
ここでは、リング型中型機に集中ロックをかけてレーザーを発射し、このあと出現してくる空中戦車(100点)×4と戦闘機(100点)×14を集中ロックの爆風に巻き込むようにする。集中ロックの爆風でどれだけ敵を巻き込めるかで点数が変わってくるが、だいたい12万〜19万くらいの点数を稼ぐことができる。

なお、集中ロックの爆風で巻き込めなかった敵は、まとめてロックし、レーザーを発射するようにしよう。

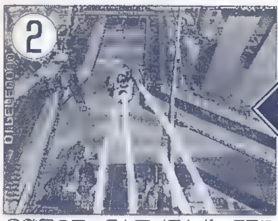


戦闘機が出現してきてからレーザーを発射するようにしよう。

エリア開幕 ボムの使い方



アイテムキャリアを画面右下から出現させ、本体に7回ロックし、



8発目のロックをアイテムボックスにかけてレーザー発射。



51200点を獲得したら、目押しでレーザーを8発ほど撃ち込み、



紫色の中型機の弾を引きつけボムを使おう。



ボムを使ったら、すぐに紫色の中型機をショットで撃ち込めば、



確実に64万点を獲得できるはずだ。



エリアクリア時の理論値は450万点前後だが、とりあえずはエリアクリア時400万点オーバーを目指そう。

エリア開幕

エリア開始直後の場所には、レーザー耐久値が高く、点数の高い敵が多数配置されている。ここではボムを使うことによって、最高で64万点入るのだが、何も考えずにボムを使うだけでは安定して64万点をゲットすることはできない。ボムを使う手順をしっかりとパターン化することが重要だ。

さて、その手順なのだが、まずボムを使う前にアイテムボックスで51200点を獲得しておき、目押しで8発ほどアイテムキャリアにレーザーを撃ち込む（写真①～③）。で、紫色の中型機が撃ってくる弾が画面下のほうにきたらボムを使う（写真④）。

ボムを使ったら、すぐに画面左側に移動して、紫色の中型機をショットで撃ち込むのだが、このときはショットボタンをポンと押してショットを発射するようにする（写真⑤）。ショットを撃ちすぎると、ショットで紫色の中型機を破壊してしまうことになり、点数が落ちてしまうので、注意しよう。

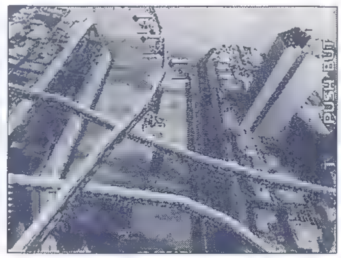
都市上空

●ロックポイント①

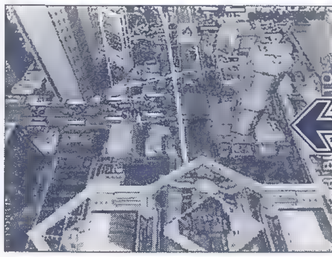
ボム使用後は、低空に赤い戦闘機が1機（400点）、戦闘機（200点）が4機出現する。

ここでは、敵の数を調整するため、まずは一番右端の戦闘機だけをロックして倒してしまう。このあと、自機が左に90度旋回するのだが、その前に残りの戦闘機3機をロックしておこう。ここで出現した戦闘機は、いったん画面外へと逃げていくのだが、このあとの場面で再び出現してくる（かけておいたロックも外れない）。

さて、自機が左に90度旋回すると画面左側に地上戦車（200点）が4台並んでいるので、これらを素早く右から順にロックしていく。ロックしたら、先程の戦闘機が画面右側から再び出現してくるのを右の写真の位置で待ちかまえ、赤い戦闘機をロックしたらレーザーを発射しよう。



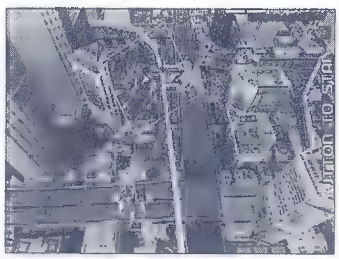
まずは青い戦闘機を1機だけ倒してから、3機をロック。



左に90度旋回後、地上戦車4台をロックし、この位置で赤い戦闘機を待ち構えよう。

●ロックポイント②

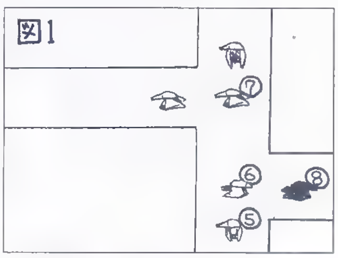
次に、画面上から戦闘機（100点）が4機出現するので、こいつらをロックポイント①でレーザーを発射したときの位置で待ち構え、4機すべてでロック。このとき、戦闘機や地上戦車が撃ってくる弾は、ちょっとずつ右に動いて避けよう。

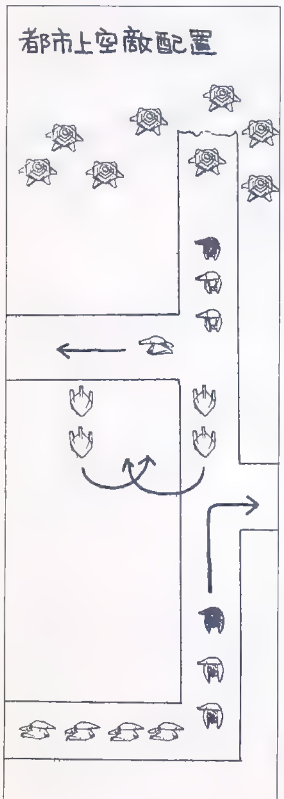


この位置で戦闘機4機をロック。敵弾はちょっとずつ右に避ける。

戦闘機4機をすべてロックしたら、高速道路上を走る地上戦車を、図1の順にロックしてレーザーを発射しよう。

戦闘機には逃げられてしまうが（点数も入らない）、これも8発目のロックを赤い地上戦車にかけ、10万2400点を手に入れるためと思えば、痛くはないだろう。



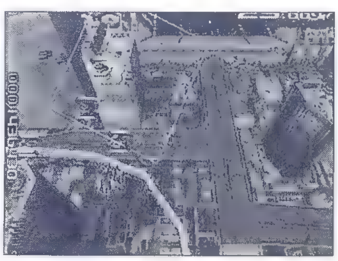


●ロックポイント③

さて、このあと円盤型の戦闘機（100点）が画面の左右から8機出現してくるのだが、この時点で高速道路上には地上戦車が3台（うち1台は赤い地上戦車）残っているはず。

ここでは、地上戦車2台→円盤型戦闘機×5→赤い地上戦車の順にロックをかけ、赤い地上戦車で10万2400点をゲットしよう。

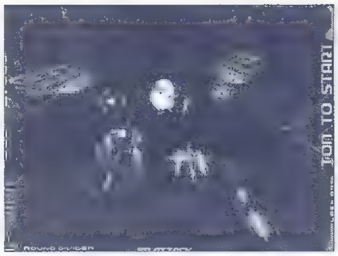
ただし、円盤型戦闘機の出現のしかたによっては、円盤型戦闘機を5機ロックすることが難しい場合もある。その場合は、無理をせず6発目や7発目に赤い地上戦車をロックするようにしよう。でないと、点数的にも大損するハメになってしまうので、注意しよう。



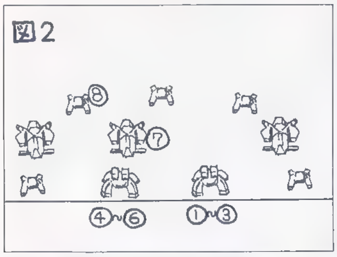
ここは円盤型戦闘機のロックがパターンにならないので難しい。

地下通路入り口

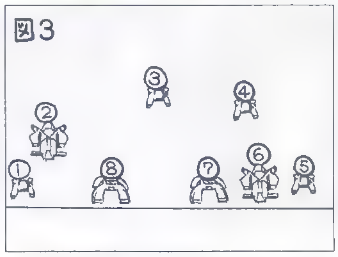
●ロックポイント①
都市上空から巨大なトンネルへと侵入していくと、画面下から空中戦車（100点）が4台出現する。
ここでは、まず右から2番目の空中戦車だけをロックして倒しておく。これは敵の数を調整するためだ。


まずは画面下から出現する空中戦車を1機だけ倒してしまおう。

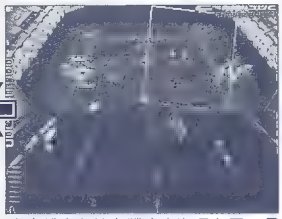
トンネルの奥へと進んでいくと、地下通路へのシャッターがあり、台座付き砲台（砲台部分はレーザー3発分の耐久値、台座部分はレーザー1発分の耐久値で300点）が2台、地上戦車（200点）が5台配置されている。
ここは図2のように、右の台座付き砲台に3回→左の台座付き砲台に3回→空中戦車→地上戦車の順に敵をロックし、レーザーを発射しよう。

図2


●ロックポイント②
レーザーを発射したあとは、図3のように台座付き砲台の台座部分が2台、地上戦車が4台、空中戦車が2台残る。

図3


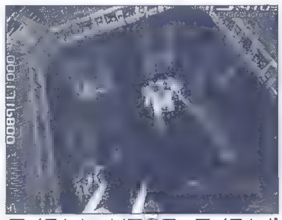
ここでは、画面左側の空中戦車→地上戦車×4→画面右側の空中戦車→台座付き砲台の台座×2とロックをかけてレーザーを発射する。最初のうちは地上戦車が撃ってくる弾が怖く感じるかもしれないが、慣れればなんてことはない。度胸よく敵をロックしていこう。


空中戦車と地上戦車を次々とロックしていき、

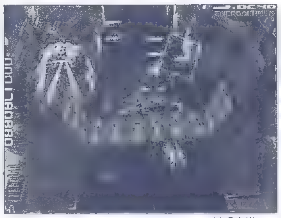

最後に台座付き砲台の台座部分にロックをかけるようにしよう。

地下通路

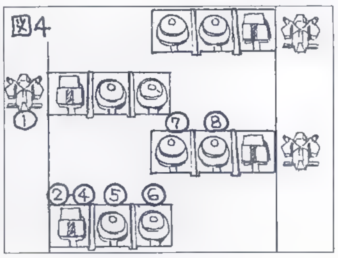
●ロックポイント①
シャッターを抜け、地下通路へと侵入していくと、アイテムキャリアと戦闘機（200点）が4機出現してくる。
アイテムキャリアは画面右下から出現させ、まずはアイテムキャリアに6回→アイテムボックス→戦闘機の順にロックし、レーザーを発射してやろう。


アイテムキャリア6回→アイテムボックス→戦闘機の順にロックしよう。

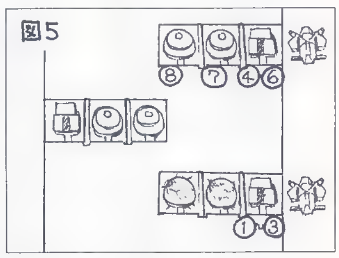
●ロックポイント②
続いて、すぐにアイテムキャリアに5回ロックをかけ、6～8発目のロックを残っている戦闘機3機にかけてレーザーを発射する。
レーザーを発射したら、ショットとレーザーの両方を撃ち込んで、アイテムキャリアを破壊してしまおう。


ここはアイテムキャリア5→戦闘機×3でロックする。

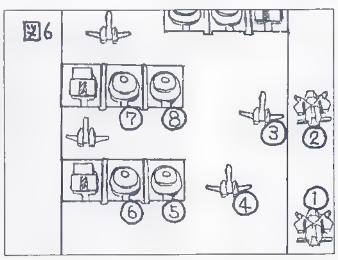
●ロックポイント③
さて、このあとは対空レーザー砲台地帯となるのだが、まずは敵の数を調整するため、画面左端手前の空中戦車（100点）を速攻で倒してしまおう。
画面左端手前の空中戦車を倒したら、すぐにその奥の空中戦車をロックする。ロックしたら壁からせり出してくる対空レーザー砲台(100点)とその壁との連結部（レーザー3発分の耐久値）を図4のようにロックして、レーザーを発射しよう。

図4


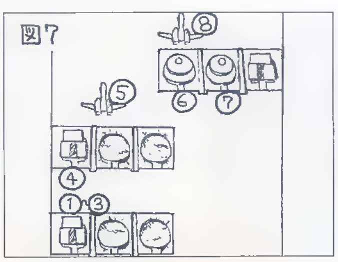
●ロックポイント④
続いて、図5のように敵をロックしていくのだが、6発目のロックをかけたあたりで、自機めがけて対空レーザーが飛んでくる。7発目と8発目のロックは、この対空レーザーをやり過ごしてからかけるようにしよう。

図5


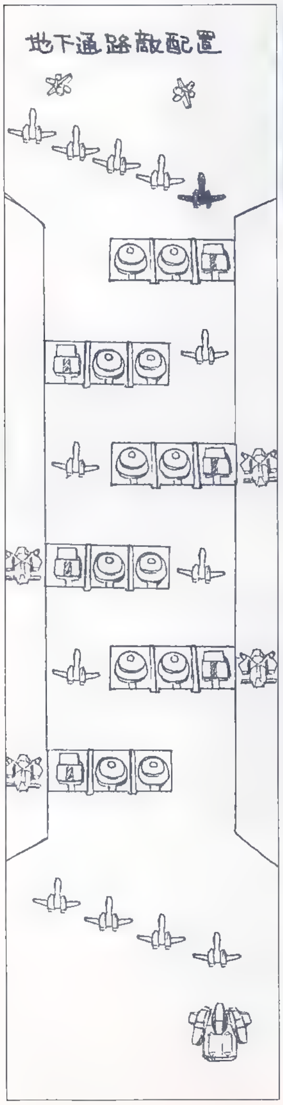
●ロックポイント⑤
このあとは戦闘機（100点）が4機出現してくる。
ここでは図6のように画面左端の空中戦車2台にロックをかけたあと、戦闘機×2→対空レーザー砲台×4とロックをかけるだが、ここは戦闘機×2→対空レーザー砲台×3→戦闘機というようにロックをかけても構わない。

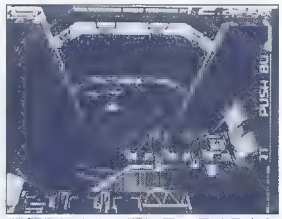
図6


●ロックポイント⑥
さて、休む間もなく敵をロックしなくてはならない対空レーザー砲台地帯ではあるが、ここまでくると敵の数も減り、少し落ち着ける。
ここでは図7のように敵をロックしてレーザーを発射するのだが、ポイントとなるのは、画面左上の連結部に4発目のロックをかけるところ。ロックオンサイトを素早く通過させるようにしないと、余計なロックがかかってしまうので注意しよう。
なお、ロックポイント5で空中戦車×2→戦闘機×2→対空レーザー砲台×2→戦闘機とロックをかけた場合、ここでの5発目以降のロック順は、戦闘機→対空レーザー砲台×3となる。

図7


●ロックポイント⑦
このあと画面下から戦闘機（200点）が5機（このうち1機は赤い戦闘機）出現。
まずは画面右側の連結部に3回、画面左側の連結部に2回ロックする。続いて、戦闘機を左から順に3機ロックしてレーザーを発射しよう。





戦闘機は左から順にロックするようにしよう。

なお、このあとのロックポイント⑧が全然安定しないという場合は、画面右側の連結部に3回、戦闘機×5とやってもいい。多少点数は落ちるが、簡単だし安定度も高い。

●ロックポイント⑧

対空レーザー砲台地帯を抜けると、ミサイルを発射するビット（レーザー3発分の耐久値）が2機出現してくる。

まずはこいつらを画面左端で待ちかまえ、左→右の順に3回ずつロックする。ビットにロックをかけ、画面右端へ行くと、さきほど残しておいた戦闘機2機が画面上から突進してくるはずなので、7発目のロックを青い戦闘機、8発目のロックを赤い戦闘機にかけてレーザーを発射しよう。

青い戦闘機には逃げられてしまうこともあるが、それでもロックポイント⑦で戦闘機5機をまとめてロックするよりも点数は高くなる。

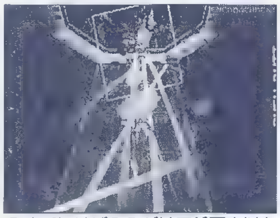


赤い戦闘機で10万2400点を確実にゲットしよう。

中ボス

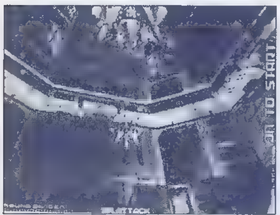
さて、このあとは中ボスとの戦闘になるのだが、まずはハッチの破片について。

ハッチの破片は勝手に消滅してしまうが、その前にロックをかけて破壊すれば、ちゃんと倍率がかかる（基本点は300点なので8発目のロックで破壊すれば、なんと7万6800点にもなるー）。ただし、ハッチの破片が消滅するタイミングはランダムなので、ここはパターンにならない（パターンにする方法があったら誰か教えてー）。ときには全く点数が入らないこともあるが、その場合は運が悪かったと思って諦めよう。



うまくいけばここだけで10万点以上入ることもあるが…。

中ボスは、集中ロックの爆風で倒すようにすると高得点（4万8000点）を得られる。最初にレーザーを4発撃ち込んでから集中ロックをかけ、少しショットで撃ち込んでからレーザーを発射するようにしよう。



最初のクロス弾は、縦の動きで避けるようにしよう。

AREA BOSS Pro-tor

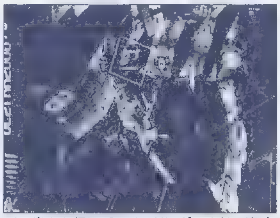
ただボスを速攻で倒すだけなら、本体をひたすら集中ロックするだけでいいのだが、稼ぐ場合は、ボムでボスのパーツを破壊するようにする。

ただし、ただボムを使えばいいというわけではなく、ボムを使う前の下準備、そしてボムを使うタイミングというものが重要だ。

Pro-tor撃破パターン

①まずは左側のミサイルポッドに集中ロック

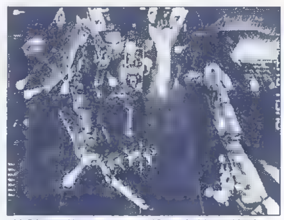
ボスが出現したら、まずは左側のミサイルポッドを集中ロックしてレーザーを発射しよう。



まずは左側のミサイルポッドに集中ロックをかけよう。

②ボスの攻撃を避けつつ本体に集中ロック×3

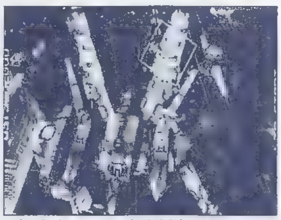
ボスは開幕に、バラまき弾やミサイルなどで攻撃してくるが、これらを見切って避けつつ本体に3回集中ロックをかける。ボスの攻撃によっては集中ロックをかけるのが難しくなるが（特にバラまき弾とミサイルの複合攻撃がキツイー）、敵弾に怯まず強気で攻めよう。



敵弾を避けつつ、ボス本体を集中ロックしよう。

③ボスがビットを射出したら右側の脚部に集中ロック

開幕の攻撃が終わると、ボスはビットを射出する。このときはビットにロックがかからないようにして、右側の脚部に集中ロックしてレーザーを発射しよう。

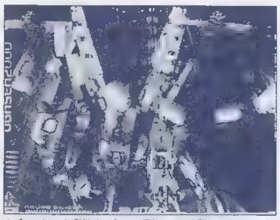


ビットにロックをかけないようにして、脚部にロックをかけよう。

④続いて右側のミサイルポッドに集中ロック

脚部に集中ロックでダメージを与えたら、今度は右側のミサイルポッドに集中ロックをかけてレーザーを発射する。

このとき、ビットの撃ってくる弾は、必ず縦の動きか右に動いて避けるようにする。左に動いて避けてしまうと、ボス本体にロックがかかってしまうので注意しよう。



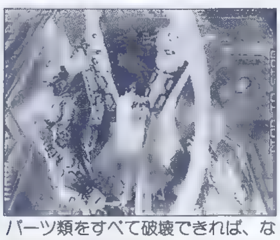
ビットの弾を左に動いて避けないようにしよう。

⑤ビットが2回目のショートウエーブを撃ってきたらボムを使う

さて、右側のミサイルポッドに集中ロックをかけてレーザーを発射すると、ちょうどビットが2回目のウエーブを撃ってくる。

ボムはここで使うようにするのだが、ボムを使うタイミングはビットがショートウエーブを撃ち終わるあたりがいい。このタイミングだと、このあとビットが撃ってくる青い弾も巻き込めるからだ。

獲得できる点数はボスのパーツやビットの壊れた数によって変化するが（破壊できる数はパターンどおりにやっても安定しない）、だいたい30万〜40万点くらいは入るはず。

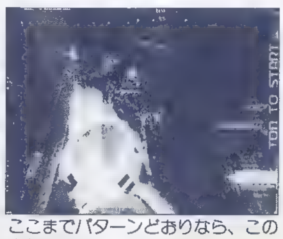


パーツ類をすべて破壊できれば、なんと64万点も入る！

⑥あとはボス本体をひたすら集中ロック

ボムを使ったあとは、ボス本体をひたすら集中ロックする（パーツが残っていても）。

着弾型ボムによる攻撃の前に倒すのは難しいが、着弾型ボムによる攻撃の直後には必ずボス倒せるはず。着弾型ボムの直後にボスを倒した場合は、浸食率は14％しか減少しないが、ボス対面時の浸食率が5％以下なら、ちゃんと浸食率が0％になり、ランクSが取れるはずだ。



ここまでパターンどおりなら、この攻撃の直後にボスを倒せる。

ボス対面時の浸食率が5％以上の場合は、③と④の過程を省いて、ボス本体をひたすら集中ロックするようにする。ボムによる高得点は期待できないが、着弾型ボムの直前にボスを倒すことができ、浸食率を20％減少させることができるはずだ。

タイムボーナスについて

このゲームでは、規定の時間内にボスを倒すと、タイムボーナスとして浸食率が20％減少するようになっている。規定時間はエリアごとに違っていて、

- **●エリア1　30秒以内**
- **●エリア2　50秒以内**
- **●エリア3　1分10秒以内**

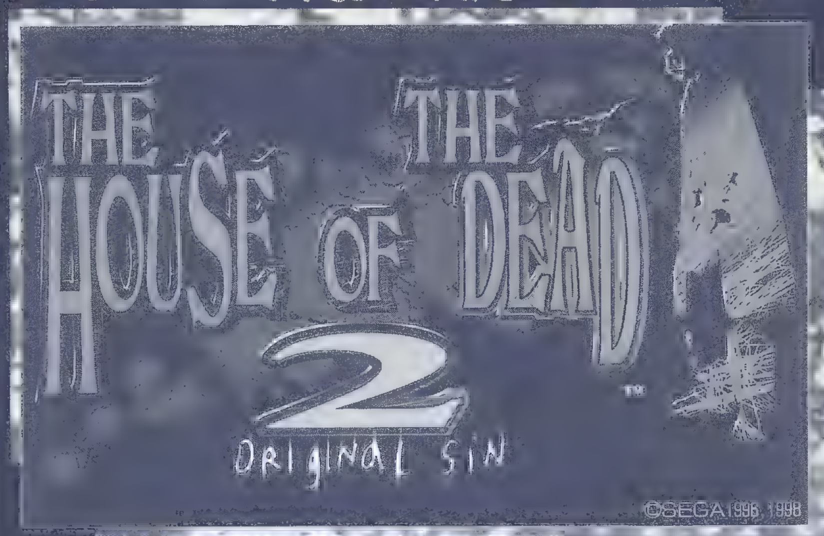
となっている。

規定時間を過ぎると、1秒経つごとに減少する浸食率が1％ずつ減っていく。そのため、規定時間から20秒以上経過してしまうと、ボスを倒しても浸食率は減少しない。



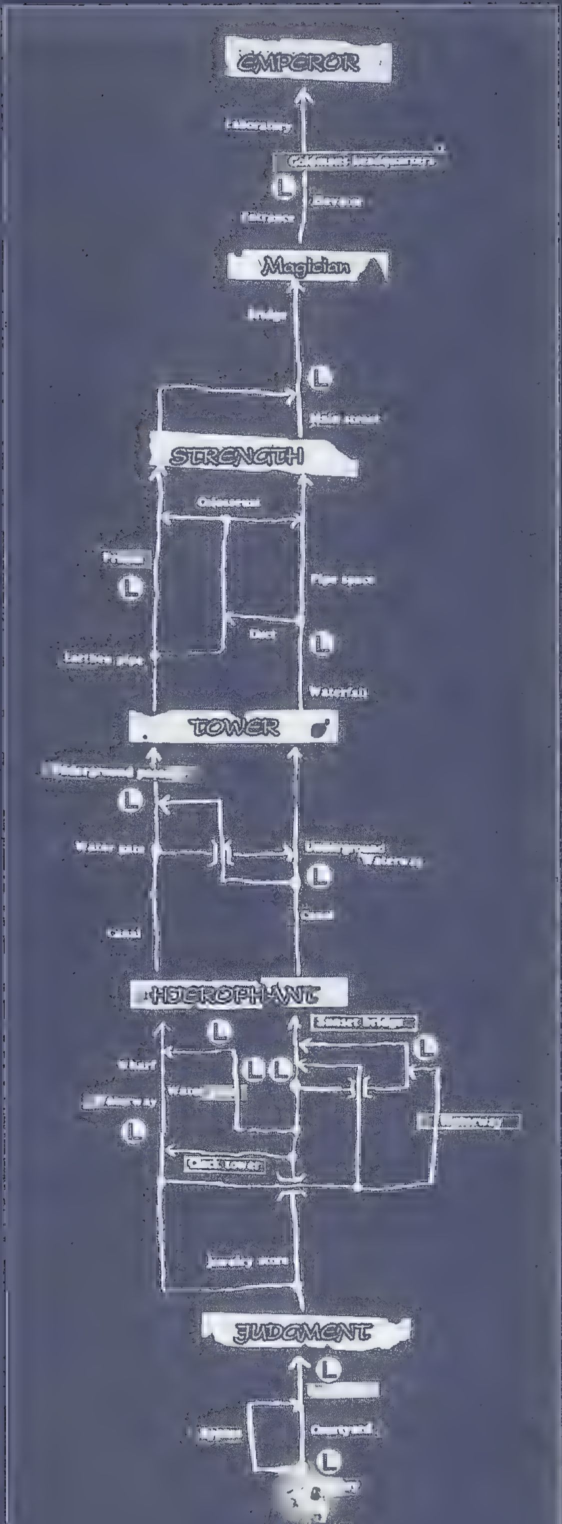
規定時間より20秒が経過すると、浸食率は減少しないので注意しよう。

キミのルート選択は間違っていないか？



どのルートをたどると、合計でいくつのライフが回収できるか、最後に徹底検証してみよう。

担当：キャサ夫・きらり屋・善之字元帥



いかに多くのライフを得るか

これまでのルートのおさらいとして、ライフ回収数を基本としたルート選択を再考してみよう。

左の写真には、1面から6面を通して全てのライフ獲得ポイントを示してある。配置物の中に隠されていたり、救出した市民がくれるものなど。これを見ての通り全ステージ中には、こんなにも多くの回収ポイントが存在する。

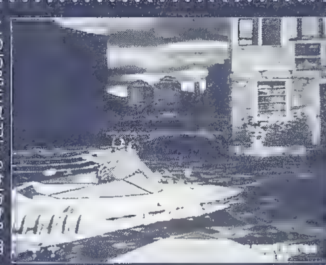
ただし、ここで表示しているのは路上で拾えるライフに限っていて、厳密には各ステージごとに救出した市民の合計人数によるボーナスライフも存在する。では、ルート上での回収によるライフ獲得合計数の多いルートを探ってみよう。

ステージ1の分岐は1カ所だけで、これはどちらを通っても回収するライフ数は変わらない。しかし井戸の前の市民救出はもちろん、全てを成功させていくとクリア時にさらにボーナスライフが得られる。ちなみに救出を失敗しても、ステージ終了時にライフを5個満タンにすることは可能だが…。

ステージ2は最も複雑なルート分岐が存在する。ここでの選択によって、後半面までライフ獲得数に影響が出てくることは以前にも紹介したとおりだ。

ここでは前にも述べたとおり、最もやってはいけないルート選択があることをもう1度チェックしておこう。これは車上の市民を救出して進んだ先、門の手前に落ちている鍵を拾わない選択をした場合のルートだ。鍵を無視してその後を進んでいくと、どこかで市民救出を失敗しない限り、ボスと水路（左）で戦うことになる。するとその後の成功ルートをたどっていくと、後半のステージで市民救出ポイントが少なくてボーナスライフが得られないという影響が及んでくる。

ステージ3は2ボスを橋の上（右）で戦ってきた場合、通常得られるライフは2つだか、実は合計3つ獲得できるルートが存在する。まず船上でゾンビに襲われている市民救出ポイントを失敗する。このとき右の奥の方にある、箱の中のライフを回収しておく。その後ボスへと続く洞窟に入る手前で、水上に浮かぶ箱を破壊して更にライフを回収する。そして船上の市民以外の全ての救出ポイントを成功、これでクリア時のボーナスライフを得て合計3つを獲得できるのだ。ただし、市民の救出を失敗するのは、あまりいただけない。全員救出していけば、何かいいことが起こるかもしれない…？



この市民を救出するか否か。目先のライフは重要だが……。

ステージ4では、3ボスを水上で倒してきた（右から来た）場合は市民救出が3カ所あって、クリア時にライフボーナスを得られる。しかし、土上で倒した（左から来た）場合は救出個所が2カ所しか存在しないため、ライフを損することになるのだ。2面の鍵を取っていないと、こっちのルートに進まされるので注意しよう。ちなみに先程の3面で市民を無視してライフを3つ得るルートに進んだ場合も土上のボスに進んでしまうので、結局ライフを損するというオチがついているのだ。

5、6ステージには市民救出ポイントが存在しない。路上で得られるライフも見ての通り、非常に少ない。できる限り受けるダメージを減らすよう、敵の攻撃の前に先制攻撃で進んでいこう。

ジェームズ、よくぞここまでたどりついてくれた。今君たちが目にしている高層ビルこそが、この事件の首謀者ゴールドマンの本拠地なのだ。
君たちの最後の任務は、この高層ビルの50階にいるゴールドマンの身柄を拘束し、当局まで連行することだ。なんとしてもヤツがおこなった非人道的行為の数々を白日の下にさらし、法をもって裁かねばならない。君たちの任務遂行能力を期待している。
なお、たった今入った情報によると、ゴールドマンは君たちがこれまで出会ったゾンビとはまったく異質のゾンビを完成させたようだ。このゾンビは肉体が青く輝いているため、遭遇すれば一目でそれとわかるが、他のものよりも遥かに高い知能と敏捷性を備え、殺傷能力の高い光学兵器で武装しているとのこと。
さらに、このビルの最上階付近では、ゴールドマンが未知の生命体を研究しているという情報もある。十分注意して進んでくれたまえ。

The Final Chapter
Orginal Sin
～原罪～

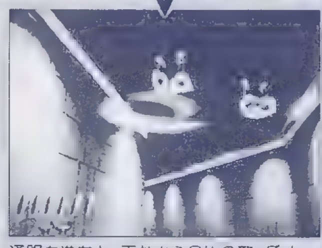
START


ステージ開始直後、ビルの中に踏み込むとすぐに敵が。ヤツらが実体化するまでは撃ってもダメージにならない。


ビルのロビーでは、電磁ナイフを投げる敵と遭遇する。常に撃ち込み続けてナイフを投げさせないようにしたい。

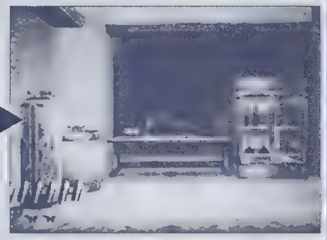

上の階へ通じるエレベーターの中にも敵が。サーベルで斬りつけてくる敵は攻撃タイミングが早いので注意しよう。


エレベーターで50階に到着した直後にも敵が。ここは、左・右の順に素早く倒さないとダメージ必至の難所だ。

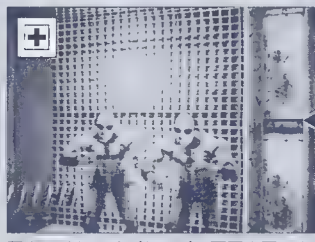

通路を進むと、天井から2体の敵。ダメージを与えても、ヤツらが「床に」落ちるまでは決して安心しないように。


通路の行き止まりでは、壁をすり抜けて3体の敵が現れる。きちんと実体化するのを待ってから頭部に撃ち込もう。

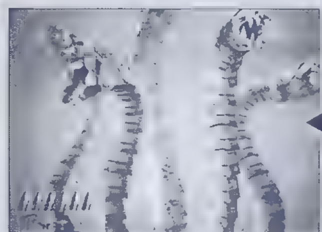

研究室の入り口のようだ。ここではドアを抜けて敵が1体現れるが、油断しなければそれほど難しくはないだろう。


研究室の中には、さまざまな機材が置かれている。ゴールドマンは、ここで一体何を研究していたのだろうか?


突然、右から敵が襲いかかってくる。あらかじめ画面中央よりやや右に照準を合わせておき、出現と同時に倒そう。

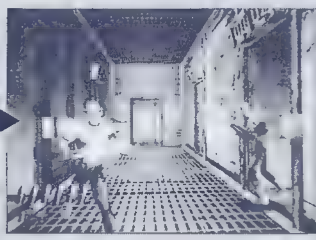

写真ではわかりづらいが、画面右下の木箱の中にはライフが入っている。取り遅れて敵に対して出遅れないように。


再び別の研究室。どうやら、これまでにゴールドマンが作り出したゾンビどもの標本らしい。おぞましい場所だ。

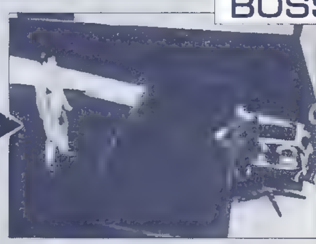

先に進むと、ステージ3ボスの「タワー」が出現する。前回の出現時と違って、中央の青い首も攻撃してくるぞ。


研究室を出た通路にも敵は待ちかまえている。ここでは壁を抜けて3体の敵が出現するが、落ち着いて対処しよう。


そしてここが最難関。3体すべてに接近されると手に負えないので、できれば左の1体だけでも先に片付けたい。


道中の最終ポイント。左→右の順に狙えばそれほど難しくないが、実はこの場所にはある秘密が…(次号で紹介)。

BOSS


そしてついにゴールドマンと対面。天才科学者であった彼が狂った理由が、今自身の口から語られようとしている。

ZOMBIE FILE

●エリック



殺人だけを考えて造られた生命体なのか、体の一部となる両腕が電磁によって刃物と化している。攻撃は肉弾系同様、殴りかかってくるのだが、その動きは敏速。出現と同時に弱点を狙わなければダメージをくらいやすい。

●フランクリン



ゴールドマンが創造したと思われる謎の生命体。壁の向う側からワープして徐々に姿を現すのが特徴的。攻撃は肉弾系で単純、刺激を与えなければ動きも遅い。だが、弱点以外では耐久力があるため、的確な射撃を要する。

前号の訂正とお詫び

前号(No.255)掲載、紹介されていたZOMBIE FILE(46頁)から1つ誤りがあります。一番左に紹介されていた「フランクリン」ですが、「ランス」というのが正式名称です。ここで訂正させていただきます。

~FINAL BOSS~ EMPEROR Typeα

究極の生命体、ラスボスEMPEROR。
攻撃パターンを覚えないと、
息の根を止めるにはちょっとキツイかな…。



最後の戦い

ステージ6道中をクリアし、部屋に入ると遂に捜し求めていたゴールドマンに出会い、いよいよ最後の戦いとなる究極の生命体「EMPEROR」が出現する。

弱点はUnknown…、データになく、謎とされているが、半透明になったEMPERORの体の中には赤い球体がある。それが唯一の弱点になっているようだ。EMPERORは、基本的に弱点を常にむき出しにした状態で戦うが、自由に変化することができる生体金属球が8個、体を守るかのように周囲を回り弱点を防御している。そのため、容易にダメージを与えることもできない。

さらに、ラスボスはダメージを与えることができる"ダイミング"というのがあり、それ以外のときは弱点に判定が存在しないようにできている。ちょっと厄介なボスだ。

か、その"ダイミング"中に射撃した場合、全弾ヒットしていれば、すべてがダメージとなる。これがEMPERORの特徴であり、攻略法の1つでもあるので覚えておいてもらおう。それでは、早速クリアするためのボス攻略射撃ポイントを説明しよう。

まずはじめに、EMPERORは攻撃形態が全部で3種類あり、その形態ごとでまったく違った多彩な攻撃をしてくることを頭に入れておこう。

基本的に形態の変化は、画面上部にあるボスの体力を表しているゲージ、だいたいこのゲージが3分の1ずつに分かれて、ボスの形態も3つに変化するようにできている。

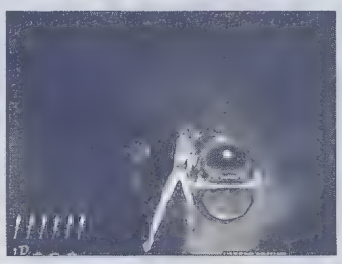
EMPEROR ~第1形態~

第1形態時のEMPERORの攻撃は、全部で3パターン。1つずつ説明すると…、周囲を回っている金属球が4つ同時に飛んでくるものと、1つずつ計4つ飛んでくるものの2パターン。もう1つは、金属球が合成し、ボスの右腕にナイフを作り出す。そしてボスが直接攻撃してくる。この計3つのパターンが第1形態の攻撃。基本的にどの攻撃もダメージをくらう恐れは低く、的確な射撃を心得ていれば問題はないはず。

第1形態で一番難しいとされる攻撃は、金属球が合成し、ボスが直接攻撃してきたとき。ほかの金属球が飛んでくる2つの攻撃は、いずれも金属球を1発射撃すれば弾くことが

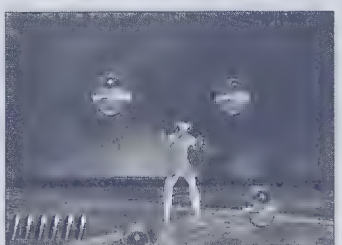
第1形態 攻撃パターン

パターン1



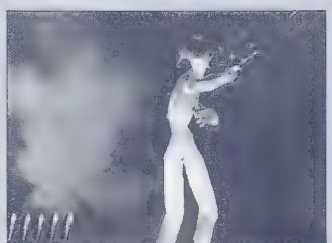
金属球が1発ずつ計4発飛んでくる。これは簡単だ。

パターン2



金属球を4つ同時に飛ばしてくる攻撃は、リロードミスが目立つので注意。

パターン3



判定は前の段階からあるが、攻撃はボスが移動してから射撃しないとダメ。

できるので回避は簡単。的となる金属球そのものの射撃判定も大きいため、これはくらわない攻撃だろう。

しかし、ボスが直接攻撃してくる形態は、比較的判定が小さめの弱点部分を射撃しなくては、動きを止めることができない。難しさを加えると、ボスが近付いてくること。つまり、弱点が移動するので、射撃しやすい場所を覚えなくてはいけないのだ。その射撃位置は写真のほうを参考にしてもらいたいのだが、近付いてきて止まったときが狙い目。

では、次に第1形態時にボスにダメージを与えるコツを説明しよう。ボスが直接攻撃してくるときは、弱点を射撃しなくては動きを止められないため、同時にダメージを与えることになっていることは理解できるだろう。たが、この攻撃時だけでダメージを与えていても、日が暮れるほど時間はかかる。

ダメージを与えるタイミングは、基本的に攻撃が始まる寸前から攻撃最中まで。射撃の受け付けは1発分ではなく、有効時間中ならヒットした分のダメージを与えることができる。これが結構大切な事柄だ。それ以降、ボスが再び攻撃に移るまではボスが無敵になっているので、無駄な射撃をすることになるぞ。


飛んできた金属球はすべてが攻撃の一部なので、必ず射撃すること！

EMPEROR ～第2形態～

EMPERORの攻撃でもっともダメージをくらってしまう第2形態。この形態の攻撃は、基本的に今まで戦ってきた過去のボスらが金属球の合成からランダムで出現し襲ってくる。襲ってくるのは、ステージ1から4までの各ボス。が、すべての攻撃ターンは1回で、射撃も1発ヒットすれば回避ができるようになっている。

もっともこの段階で重要なのは、まず合成した金属球から何が現れたかを判断すること。それができれば、各ボスの攻撃は1パターン（1ボスのみ縦揺れ横揺れの2つ）しかないので、射撃位置も明確になる。各攻撃の射撃位置、照準は写真を参考にして練習してみてくれ。

ダメージを与えるタイミングは第1形態同様、合成した直後、つまり攻撃がはじまると同時に弱点に判定ができるが、ここは出現した過去のボスたちがEMPERORをガードする形になるので、大きなダメージは与えられない。一応、1ボスが出現したときは影にならないので、ダメージを与えられるが、あまり無理すると1ボスの攻撃をくらってしまうので注意しよう。

ちなみ、金属球合成から出現したボスを射撃すると多少だが、EMPEROR本体にもダメージは与えているので、この形態は地道に戦って第3形態へ移行するのをお薦めする。


小悪魔は縦揺れと横揺れの攻撃があることも忘れてはいけない。

第2形態攻撃パターン

●パターン1



●パターン2



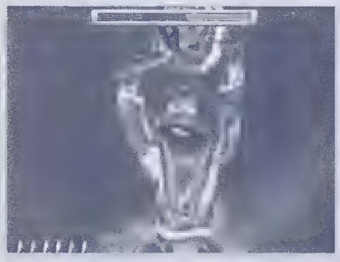
HIEROHANTが現れ、ジャンプ攻撃を仕掛けてくる。第2形態の4種類の攻撃の中ではもっとも楽なもの。写真の位置を参考に射撃すれば問題ないだろう。

●パターン3



TOWERは第1形態時の攻撃で、口元が光ってからの噛み付きになる。が、敏速な動きになっているため、射撃位置を把握していないとダメージ必至だぞ。

●パターン4



厄介なSTRENGTHは、出現しても無判定。動いた瞬間から判定は存在する。あらかじめ頭上あたりに照準を合わせ、動きだしたら射撃するといいだろう。

EMPEROR ～第3形態～

EMPERORの体姿がなくなり、赤い弱点部分の球が宙に舞う。そしてそれを中心に金属球が高速回転し、防御と攻撃を兼ねる。これがEMPEROR最終形態だ。

この形態は弱点に無敵判定がなく、金属球に弾かれなければ、ヒットした分の射撃すべてがダメージになる。とにかくなにも考えずに弱点を狙って射撃するのみ。最後の最後で的確な狙いだけが、クリアの重要要素になる。

ボスの動きは宙を大きく回転浮遊する感じで、攻撃は近付いてからの金属球による体当たり。これが唯一の最終形態攻撃になる。画面奥で浮遊しているときは、的がかなり小さく射撃はヒットしにくいが、このときもひたすら射撃！ 近付かれて、金属球のが光りだしたら体当たりの前兆だと思っていれば間違いない。

ちなみにこの体当たりは金属球が光ってから弱点に数発撃ち込むことで回避できるが、基本的にこの形態は常時弱点を狙うので、あまり考えなくてもいいだろう。

第3形態攻撃パターン


最終形態はとにかく弱点狙って撃ち込むだけ!! 正直自分の腕にかかってる。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

単科 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!(お問い合わせ)☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 今井大策くん (株)サミー



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石川政則くん (株)スティング



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 岡本雪江さん (株)ユークス



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 水谷典代さん (株)ネクサスインターラクト



ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん (株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中

3月のゲーメストコミックス！

ゲーメストコミックス

進め!! 聖学電脳研究部

3月25日発売 本体価格950円+税

平野耕太



某大手PS誌で連載していたアレがついに単行本に!!

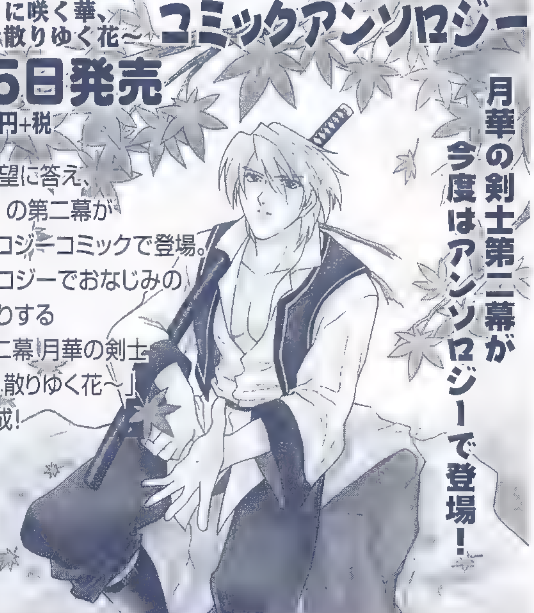
比類なきスピードととてつもない破壊力で贈る、超スーパーウルトラデラックスマンガ『進め!! 聖学電脳研究部』!! "聖学園高校"を舞台に繰り広げられる"電脳研究部"のとんでもない部活動を赤裸々に描く。度肝を抜く展開にキミもキリキリ舞いダ! さらに、読み切り掲載された『うっかり父さん』やコミックゲーメストに掲載された『東京BINGO団』も加えられて読みごたえたっぷり!

幕末浪漫第二幕 月華の剣士

～月に咲く華、散りゆく花～ コミックアンソロジー

3月25日発売

本体価格880円+税



読者の熱い要望に答え、「月華の剣士」の第二幕が今度はアンソロジーコミックで登場。4コマ、アンソロジーでおなじみの作家陣がお送りする「幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～」ここに堂々完成!

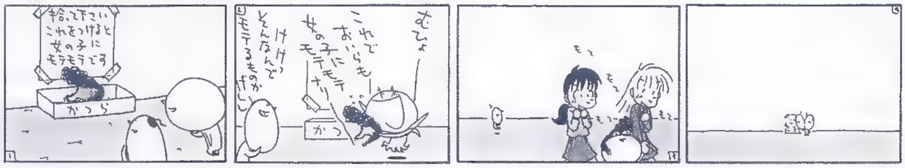
月華の剣士第二幕が今度はアンソロジーで登場!

好評既刊絶賛発売中!!

ヘッポコマンガ家のスットコ日記マンガ、遂に単行本化!!

おれさま！ギニャーズ!!

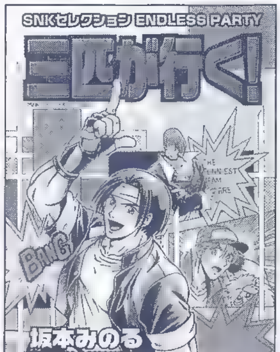
本体価格780円+税 **すがわらくにゆき**



数々の雑誌で描きちらしたマンガが、ついに1冊になったゾ! コレを買えばコアなすがわらファンは安心だネ! キミの大好きな"正ちゃん"や"翔クン"はもちろん"はだかざむらい"やら"ミラクル☆ミカ"とスットコなキャラが勢ぞろい。こんなヘッポコな『おれさま! ギニャーズ!!』をキミの家の本棚に1冊置いてみないか? 頼んだヨ!

SNKセレクション ENDLESS PARTY 三匹が行く！

坂本みのる



ザ・キング・オブ・ファイターズ「三匹が行く!」が、なんと全面リメイク&描き下ろし33ページで単行本化! さらに当社発行ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズアンソロジーからのセレクションも収録してパワーアップ。究極の坂本ワールドがここに完成!

本体価格880円+税

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98コミックアンソロジー THE KING OF FIGHTERS'98

COMIC ANTHOLOGY vol.3

言わずと知れた人気格闘ゲームの『KOF'98』。そのコミックアンソロジーもついに第3弾! 表紙イラスト+ピンナップは"高塚カズイ"そのほか"鎧良寿""大久保みどり""大江戸新衛門""水沢充""眼鏡三菱"などお馴染みの人気作家が勢ぞろい。

本体価格880円+税

☆vol.1とvol.2も発売中!



※品切れの場合はお近くの書店にご注文下さい。(マルゲ屋では品切れ無しで常時発売中!)

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9326 FAX.03-3293-9329 GAMEST

ハイスコア烈伝

文責：石井ぜんじ

今回はゲーメストでスコアが集計される以前のお話。でも単純に「過去のお話」じゃないところがミソ！

今回は、石井ぜんじが引き継いでこのコーナーを書いてみたい。思えば自分のハイスコア歴はだいぶ古くなってしまった感じがする。全盛期は、今から10年以上前だ。一応最近は魚ポコやダンシングアイも稼いでいたりするが…。それで話がやや偏って古くなるかもしれない。だが今も昔もハイスコアの狙い方は似ているし、ハイスコアにかけるプレイヤーの熱さはまさに同じ。今でも通じるところがあると思うので、当時自分がいろいろハイスコアについて感じたことを書き連ねようと思う。

ハイスコア黎明期の混沌

ハイスコアという概念は、その昔、インベーダーの頃からあったと思われる。この頃はすでに伝説となっていて詳細は不明だが、どこどこで終わらないプレイヤーがいるなどのうわさ話が聞かれた。

自分がハイスコアを意識したのがゼビウスからで、その初期にはまだマイコンベーシックマガジンのハイスコア集計は存在しなかった。この頃はAMライフというアーケードゲーム専門雑誌があって、そこでゲームセンターから送られてきたハイスコアを集計していた。すでに、現在に近いハイスコア集計が行われていたのだ。

このAMライフは、新作紹介のほか、読者から募集した攻略法等も載っていて、バラエティに富んだ内容であった。ハイスコア集計のほうは、まだ全国集計はしていなかったが、高い点数を出しているプレイヤーは凄いなと思いつつチェックしていたものだ。

その中で、記憶に残るエピソードがある。AMライフのハイスコアの欄で、川島というプレイヤーがハイスコアを多機種にわたって独占していた。自分の記憶には残っていたわけだが、これが後のテトリスの最初のオールカンスト達成者、SPREAM-DIG氏であった。その後ゲーム業界に入った川島氏とはゲーメストでもお世話になって、そんな話題も出た覚えがある。

ハイスコアラーはいつの時代になってもなかなかゲームとは離れられないらしい。当時のハイスコアラーで、結局ゲーム業界に入った人は多い（自分もその1人）。

話がちょっとそれたが、当時はとにかく情報が少なかった。今のようにネットが発達していたわけでもなく、うまい人がどんなプレイをしているのか、謎に包まれていた。AMライフの集計にしてもウソかホントかわからない部分は多いし、バグ技を使っていると思われるものもあった。

そもそもこの時代は、バグや永久パターンがいけないという考え方自体がまだ定着していなかった。当時人気だったゲーム漫画、「ゲームセンターあらし」の中に、「炎のコマ」なる必殺技があるが、これも考えようによってはただのバグ技だ。

対戦格闘ゲームで、逃げられないハメやバグ技（ストⅡの真空投げなど）、永久コンボを禁止する風潮になったのは、やはり問題が起こった後である。このように、成熟するに従って自然にルールが設定されていくもので、ハイスコア界にもそういう時期があったのだ。

そんな混沌とした状況の中、ベーマガのハイスコア集計が生まれ、伝説の時代から歴史がきざまれる時代へと移っていくのである。

当時、今のゲームと大きく違うのは、うまくなると終わらないループゲームが多かったことである。そんなループゲームと、それを征服しようとするプレイヤーとの熱い戦いをテーマに当時の様子を語ってみよう。好きなゲームにのめり込む姿は今も昔も変わらないが、目指すところはちょっと方向が違っていた。

ハイスコアラーが目指す1000万+αへの夢

かつて、ビデオゲームはうまくなれば終わらないものが多かった。ゲーム自体に終わりがなく、同じ面をループしていくゲームが主流を占めていたからである。うまくなれば長く遊べ、えんえんとゲームを続けている人はギャラリーから尊敬と驚異の目で見られたものである。継続プレイというものがなかったから、うまい人は画面を見れば一目瞭然でわかった。

そういう点で、昔のハイスコアラーは今よりゲームセンターでずっと目立っていたと言えるだろう。そんなスコアラーのステイタスとなったのが、1000万+αという点数であった。

これがメジャー化したのは、ゼビウス（ナムコ）からである。ゼビウスは9999万9990点でカウンターストップする。これ以上の点数はゲーム画面に現れることはない。この点数を出したプレイヤーは、ある意味ゼビウスというゲームに勝ったと言えるだろう。その征服感がマニアにはたまらなかったわけですな。

当時、ゼビウスは大ヒットゲームだったため、1000万を達成したプレイヤーが続出し、大きく盛り上がった。ここから1000万+αはゲーマーの目指すところとなっていった。

この流れの中、前回取り上げたグラディウス・沙羅曼蛇・グラディウスⅡの1000万+αの戦いが行われるようになったのである。コナミシューティング以外でも、さまざまなシューティングでそのステイタスは続いた。

例えばエグゼドエグゼス（カプコン）などは、1000万に達するとメッセージが出てゲームが終了する。まさにスコアラー感涙ものの仕掛けである。これをいち早く最初の集計でカウンターストップしたのは、その後のゲーメストライター、VERTEX-FANCY-ALーで、当時のゲーマーはその極める速さに驚嘆したものだ。

シューティングでは、1000万+αのステイタスは東亜プラン系のシューティングに受け継がれていく。東亜プランといえば、縦スクロールボンバーシューティングの老舗メーカー。当時は飛翔鮫・究極タイガー・達人・鮫！鮫！鮫！というところは、みんな1000万を目指してプレイしたものだ。

その中でも、達人王だけは非常に難度が高く、1000万が達成できずにいた。むしろこのゲームは1周するだけでもステイタスがあった。しかし挑戦し続けるマニアはいるもので、つい最近（前号で）、達人王の1000万が達成されたのは記憶に新しい。蛇足だが、今では、その東亜プランシューティングのゲーム性は怒首領蜂（ケイブ）に引き継がれている。

カウンターストップが狙えるの

は、なにもシューティングだけではない。カルテット2（セガ）・イーアルカンフー（コナミ）・ドラゴンバスター（ナムコ）・黄金の城（タイトー）などのキャラクターアクションゲームでも1000万+α達成者が現れた。

これらを1000万出すためには、6時間～10時間という非常に長い時間がかかることになる。ものによっては、スコアを出すのにゲームセンター開店からやり始めないと間に合わないものも存在する。そのため、「開店ダッシュ」とのスコアラー用語まで生まれた。これは文字どおり、開店と同時にゲーセンに行ってハイスコアを狙うというものである（使用例：締め切り前の日曜日に開店ダッシュでスコア出しに行くぜ！）。

ループゲームの終焉と稼ぎ競争の激化

これらのカンストゲームに最初の区切りを与えたのが、アイレムのR・TYPEであった。R・TYPEでは、2周クリアでゲームが終わってしまう。当時のスコアラーは、なんだ2周で終わってしまうのかという感じではあったが、その分2周目の難度のあがりっぷりはマニアを唸らせた。

さらにアイレムの実質シリーズ2作目にあたるイメージファイトでは、2周目がクリアできるのか？と思わせるほどの難度。特に2周目7面後半は開発者もクリアできない難度であったが、2カ月目にして全2周クリア達成者が出現。そして今度は全2周クリアがステイタスとなっていった。

この雰囲気は、最近では彩京の縦シューの2周クリアに引き継がれていると言えよう。1周目は一般プレイヤーの目標、2周クリアはマニアの目標になっている。

一方、1000万+αのステイタスは東亜プランのシューティングに引き継がれていったが、さすがにプレイ時間の関係か、ループゲームはいまやほとんど無くなってしまった。うまいプレイヤーがやっていれば一日100円しか入らないのだから、当然とも言える。当時は、ガントレットを一日中やり続けていてそのゲームセンターに出入り禁止になったなんて話も聞かれた。

だが、プレイ時間が短くなるにつれて、ゲーセンがおおいに売り上げが上がったかというと、今は厳しい状況である。確かに一日中プレイできるゲームはスコアラーは迷惑だが、ループゲームとスコアラーの存在が、プレイヤーにやればできるという活力を与えていたことは否定できないであろう。

これ以降ハイスコアは、難しい面をクリアして長く遊ぶと言うよりは、稼いで点数を上げるという要素が非常に大きくなっていく。しかし、うまい人が長く遊べる時代と比べてうまさがわかりにくくなってしまったことは否めない。ループゲームが無くなって、ハイスコアラーはゲームがうまい尊敬できる人という感覚から、意味無く稼いでいる変な趣味の人というような雰囲気になっていってしまったのは非常に残念だ。まあ、ハイスコアラーにとっては世間がどう見るのかなんてあまり気にしないものなのだが。

だが、ここにきてグラディウスⅣが文字どおり復活してきた。今の時点では、1000万は難度的にもプレイ時間の問題でも不可能と言われる。だが、こういうロマンを感じさせてくれるゲームが現れてきたことは、ハイスコアラーにとっては嬉しいことだと思う。

アクションゲームに見る点数稼ぎの熱さ

さて、次に長く遊ぶのと正反対の方向のハイスコアの狙い方として、稼いでいくということについても触れていくことにしよう。

今では稼ぎといえばシューティングのシステムには欠かせない要素である。彩京のシューティングはそうでもないが、怒首領蜂にはコンボボーナスがあるし、バトルガレッガの稼ぎは非常に奥が深かった。レイディアントシルバーガンなどは、稼がないと成長しないシステムになっている。

だが、シューティングはかつては、ループゲームが多かった。それで、別にそんなに稼がなくてもうまくなればずっと遊べたので、昔は稼ぎといえばアクションゲーム・パズルゲームがむしろ主流だった。それらがゲーセンから少なくなるに従って、シューティングに稼ぎ要素が引き継がれてきた感がある。

稼ぎにはゲームシステムによってさまざまな方法がある。中でも非常に奥が深く、熱い戦いを生んだのが、まとめ倒しすると非常に高い点数が入るというシステムを持ったゲームであった。

今ならレイフォースシリーズや蒼穹紅蓮隊などのロックオンシステムがまとめ倒しシステムの一種と言える。最近ではスペースボンバーがまとめ倒し稼ぎの代表的なゲームと言えるだろう。

これがアクションゲームだったら、敵をまとめて一気に武器などで倒すと高得点ということになる。クラックダウン（セガ）だったら多くの敵をバズーカで一気に貫通させる、ロンパーズ（ナムコ）だったら一つの壁でまとめて潰すと高得点となるわけだ。

ここで重要になってくるのが、敵の誘導である。クラックダウンの場合、バズーカが一直線に飛ぶので、敵を直線上に並べないといけない。ロンパーズなら、敵が四角い壁一枚のスペースに集まるように誘導するわけだ。これが異常なまでに奥深さを生むことになる。

特にロンパーズは、敵の動きにランダム要素（偶然性）がないだけに、理論上は同じ動きをすれば敵は同じように動いてくれる。そのため、自分の動きを面のスタートから全てパターン化することによって毎回高得点を生むことができる。

ところが、そう簡単に5匹も6匹もいる敵が1カ所に集まることはない。敵の動きも種類ごとに複雑で読みにくいので、とにかく歩き回って敵を一カ所に集めようと試行錯誤を繰り返すしかないのである。ロンパーズでは最高に敵を集めて倒すと1UPして残り人数が増える。それがハイスコアにつながるので、1UPのパターンを作ることに全国のマニアはしのぎを削ったのである。

私の友人も、50円ゲーセンで一日中同じ面を続けていて、やっと1面パターンができたと嬉しそうに語っていたことを思い出す。他のスコアラーから30円ゲーセンで10円玉をばらまきながらやっていたなどの話を後から聞くと、当時の様子はどこも同じだったんだなと思う。この地道な努力の積み重ねが全国1位へとつながっていくのだ。

そんな苦労して作り出したパターンは、非常に貴重なものである。プレイヤーにとって、命のようなものだ。対戦ゲームでは、相手との駆け引きが重要で、パターン化した攻めは評価されない傾向がある。しかし、アクションゲームの稼ぎにおいては、自分の作り出したパターンは芸術的で、プレイヤーの創作物と言っても良いと思う。

このように、パターンを作っていく面白さは、パズルを組み立てていくのに等しい面白さである。うまくなれば、魔法のように敵が集まってきて高得点が生み出される。こういう遊び方の面白さはハイスコアを狙ってこそ生まれるものだ。普通に遊んでもそんなに面白くないゲームが、ハイスコアを狙うことによって俄然面白くなり、異様に奥深くなる。こういうことはよくあることなのである。

ハイスコア「復活」のために

最近は、稼ぎ要素のあるゲームや奥の深いゲームがシューティングを中心にちらほら出てきている。ゲームの面白さは時代を超えて同じなので、ハイスコアを狙うときに感じる面白さは、今でも共通だと思う。

だが、あまりにもプレイ時間が短くなったり、全然奥の浅い、その時だけ楽しめればいいというゲームが増えすぎている。ゲームとはそんなちゃちなものではなく、スコアラーにとっては何物にも代え難い奥の深いものである。

自分としては、ハイスコアを狙うに値するゲームがどんどん出てきてくれることを望みたい。そういうゲームが出てきてこそ、多くの人にハイスコアの面白さがわかってもらえると思うのだ。

さらにパワフルなコーナーへ進化中です！

狙うぞ ハイスコア!! 2

2月7日現在

まず街一番に！それから全国区へ！目指せハイスコア!!

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町１－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（リザードマン）	2′53″45	BANさんことK氏☆	ALL
2	ソウルキャリバー（エッジマスター）	3′06″27	BLASTER♡	ALL
3	餓狼伝説W.A.（ビリーカーン）	8′43″03	ブリード・K	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	1,430,200	CIS	ALL
5	パカパカパッション	808,730	PC八戸の熊	ALL
通信欄	バンデ年中無休！ガントレットレジェンド、餓狼伝説WILD、三国戦記、グラディウスⅣ、パワーストーン、ギャルパニS2とガンガン入荷中！パカパカもまだまだ☆ジョジョもソウルキャリバーもまだまだ稼働中！ゾンビリベンジ?いけるかも？　元JA8RFO			

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町１－２－２セブンビル１F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（ギース・ハワード）	7′54″25	R H-S.N 広末涼子を極めし者	ALL
2	餓狼伝説W.A.（山崎竜二）	9′41″25	M.X	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	2,080,800	M.X	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	1,146,700	KSK	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険（若ジョセフ）	449,200	S.F	ALL
通信欄	「ジョジョの奇妙な冒険」好評稼働中！スコア出したら店長へ声かけてください…チョットいいことあるかも?ぜひ、遊びに来てね！受験生のみなさん、かぜをひかぬよう、がんばってくださいね！ハイスコア募集中、常に集計していますのでヨロシク！　by ㊟			

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り８丁目南３－15　☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（マリオン）	1,590,700	ヤル気出てきたBREM－TSU	2－3　連付
2	ガンバード2（バルピロ）	1,313,700	ナイスボム隊　見習いATS㊙	2－4ボス　連付 1周106万
3	レイクライシス（WR－01R）	15,534,630	OAM－NAOMI	1CALL ∞有り
4	コナミ80'Sアーケードギャラリー(ジャイラス)	999,999＋α	OAM－MRXⓇ	87面で達成
5	ファイナルファイト（ガイ）	5,032,230	カウントダウン1秒BREM－CAN	1CALL 連付
通信欄	グラディウスⅣが入荷したのですが、人が多くて全然プレイできません。入荷二日目で6面まで進んだ人もいますが…。ゲームサークル「BREM」がスコアラー募集中！詳しいことはお店まで来てくださいとのことです。　by一担当君			

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央３－６－１　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2（はぐれ人形　剣質力）	1,325,000	超局所銀河星団所属DK6	ALL
2	月華の剣士2（鷲塚　剣質力）	1,315,200	DUO まいど!!	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	1,445,400	DK6 ウリイイイイ URYYYY	ALL
4	ストリートファイターEx2（D・ダーク）	1,833,200	ンケラムシ	ALL
5	ストリートファイターZERO3（春麗 Z－SM）	3,473,200	ヨッシー	ALL
通信欄	ああ、また春が来てしまった。卒業・就職・出会い・別れ（涙）でも彼らは、やってくるのだ。TVM会員増殖中だぁ～ ただ今会員大募集　詳しくはホームページへアクセス!!　by　番長　今日の私は意味不明			

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町６－１－１　☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（キム）	6′58″16	KNK	ALL
2	餓狼伝説W.A.（東）	8′27″50	RAY	ALL
3	餓狼伝説W.A.（ギース）	10′31″78	RAY	ALL
4	バーチャストライカー2Ver.99（アルゼンチン）	＋16	HIS	ALL（16－0）
5	バーチャストライカー2Ver.99（クロアチア）	＋12	RAY	ALL（13－1）
通信欄	バーチャストライカー2のFCセガで途中出場する一番左側の人。店内では梶川君に似ているともっぱらの評判です。本人も認めています。まだみてない人は確かめてみてください（笑）			



狙うぞハイスコア!!2

スーパービンゴ高崎店

群馬県高崎市大類町1216－1　☎（027）353－3110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMix（エキスパート）	グレート数　1,114	DJ　たに江	1CALL スペシャル
2	ビートマニア3rdMIX（エキスパート）	グレート数　1,249	DJ　たに子	1CALL テクノ
3	ビートマニア3rdMIX（エキスパート）	グレート数　965	DJ　たに美	1CALL ボーカル
4	ビートマニア3rdMIX（エキスパート）	グレート数　1,072	チョップ連打 North	1CALL クラシック
5	サイドバイサイドE2（中級）	2'32"43	YO－2　ハムハム &カヨコ　ヤンボー	真剣勝負
通信欄	まだ募集中です。そう、カゲの孤延落からのおもしろコンボ（死語）くらいくくださる　の方。抜け抜け応援、投られ手　（シュース1本?）支給考え中，「タナ　くっってても抜けはくらえな　の現在、抜けられた後、スライディング暴走する私に愛の手を。			

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町８－17　☎（018）831－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（花京院典明）	2,833,000	成山悠井公認FC会長REI	ALL ⓟ×ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（ジャン＝ピエール・ポルナレフ）	2,446,400	VHS	ALL ⓟ×ALL
3	ビートマニアコンプリートMIX（インターネットランキングモード）	1,519	やってみただけです AGT－TAL	ALL NYCコース
4	バトルガレッガ（ガイン）	16,311,980	芝姫つばさwith犬	ALL ボム連付
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,075,640	KOA	ALL ボム連付
通信欄	先日行われたジョジョ大会は、優勝HI氏（ポルナレフ）、準優勝DNA氏（チャカ）三位てつ氏（イギー）という結果でした。月1回、何かのイベントをやっていますので、新しく秋田に来る方はぜひ一度来店してみてください。Ⓣ			

ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西２条南10丁目７番地　☎（0155）25－8256

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ミヤモト）	14,946,000	6面勲章落ちまくり OSC－SYD	ALL ㊥
2	怒首領蜂（A-TYPE,SHOT）	160,905,690	1周1億5百万 研　太郎	2－4 MAX489 ㊃
3	バトルガレッガ（チッタ）	12,113,820	一般人廃業か? 一般人T・K	ALL ABC押 ㊥
4	ガンバード2（アルカード）	756,400	G馬場追憶記念 ジャイアントコーン	1－6ボス ㊥
5	ソウルキャリバー（ロック）	1'43"83	Yes!緊急! 謎の中国人O_E	新ver
通信欄	・・・残念ながらハイテクセガ帯広は、あと数十日で閉店となりました。ハイスコア2に載るのも、今回を含めあと2回です。スコアボードに、ライフモニター、カレンガ同連射となど、ゲーマーにはいいアジトだったのですが・・・詳細は次回！　担当　ONOKEN			

石岡ヒルストン

茨城県石岡市府中１－１－３　☎（0299）23－3061

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX（ハードモード）	718,279	XYZ	SC　HC　YT　WG　BP　2
2	ビートマニアコンプリートMIX（Int、コース2）	1,722	KM	ALL
3	ビートマニアコンプリートMIX（EXテクノ）	1229－25－1－4	LAIN	ALL
4	月華の剣士2（玄武の翁）	1,344,300	VI2	ALL
5	ストリートファイターⅡ（ガイル）	1,275,400	XYZ	ALL
通信欄	スコアラー求む（擦れ声で）！今回シューティングの申請がなかったのでちょっと寂しいです。腕に自信のある方　これからスコアラー人生を歩もうとされる方大歓迎！常連になると何かいいことあるかも?			

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎１－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2（楓）	1,537,400	大平　洋	1CALL
2	月華の剣士2（はぐれ人形）	1,267,800	M・H	1CALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	1,856,600	大平　洋	1CALL
4	ザキングオブファイターズ98（裏社、マリー、バイス）	658,500	M・H	1CALL
5	パカパカパッション（スペシャル）	891,980	K．N	6面死
通信欄	今、ドリームでは対戦者を募集しています。腕に自信のある人は、ぜひ来てね（とくに月華の剣士に自信のある人は対戦待ってます）。　by　大平　洋			

札幌アミュージアム

北海道札幌市北区北６条西６丁目１－２　☎（011）281－3606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カオスヒート（ウォルト）	9,999,999	OSC　鉄火AO 平－DEB月天	1CALL 破壊率　65%
2	アシュラブレード（タロス）	1,138,700	テングAAA	ALL
3	ビートマニアコンプリート（レゲー→Jテク→ミニマル→ドラムン）	713,849	A・S・H	ALL　ハード
4	ビートマニアコンプリート（レゲー→Jテク→ミニマル→ハード→テクノ）	667,563	猫将軍「ダメだって。」	ALL ノーマル
5	エスプレイド（J－B 5th）	22,266,010	SJR	ALL
通信欄	ついにビリヤード6台になったよ。ねっ、いったでしょ。本当だったしょ。次は何かな、良し！音ゲー増台しよう。アレや、コレや、いろいろだ。まぁ希望だけどね。それは置いといて、ゲーム大会。遊びに来て。オレンジの服、着て待ってるから。毎週やってるよ。			

HI-SCORE 募集掲示板

狙うぞハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの地図を待ってます。

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

AMパーク・フリーダム

福島県いわき市平字田町67－２　☎（0246）22－9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX（ハードモード）	754,390	KOU－AYR－NORI	ALL P×1　BP×2
2	ビートマニアコンプリートMIX（インターネットランキング）	1,873	KOU－AYR－NORI	ALL　コース2 光グレート770
3	パカパカパッション（スペシャルコース）	859,360	SYO－SEI	ALL XL有り 全曲ドラム
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,897,700	SF－Mate㊙	ALL 20連鎖 藤崎詩織使用
5	怒首領蜂（Aタイプ）	170,112,740	カスな人（半年前のスコア）	2－6 ショット強化
通信欄	Bガレッガ（Wスネイル）14,578,660　NORI D&DⓇTOD（ファイター）1,136,598　Ⓚ－K．H ☆今回からスコア担当をやることになった鈴木&久保です。みなさまよろしくお願いします。（ガレッガ復活希望！新担当NORI）			

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松２－３－18　☎（019）662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	16,448,830	OGD	1CALL
2	龍虎の拳（リョウサカザキ）	815,470	CRI、元店員白虎	1CALL
3	デイトナUSA	8'33"18	店員NORITAMA	上級コース
4	バーチャコップ2	613,504	TKR	
5	レイクライシス	10,547,630	T.KiZ	WR－03 ∞有り
通信欄	最近、なかなかハイスコアを出される方が少なくて、寂しい限りです。てなわけで、今回は昔のゲームのスコアが中心です（泣）。 この時期、一番寒いですがイラストコーナーは熱いっスよ． みなさまのご来店をお待ちしています。　店員　NORI			

セイ・タイトー・ステラ

埼玉県川越市新富町１－10－９　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ）	2,［illegible］30,700	KEN	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	1,298,500	S・H　岡田武夫	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	949,000	CCB	
4	ザ・ハウスオブザ・デッド2	123,510	バグスコア撲滅! GAS　G	ALL 2P側スタート
5	ストリートファイターZERO3（キャミイ）	2,876,100	448	ALL Z－ISM
通信欄	これが載るころには、ハイスコア担当の2名はお店を辞めてます。がしかし　これからもハイスコアはほかのクルーが引きついでくれることでしょう。今後も当店にてハイスコアをよろしくお願いいたします。　ちりゆく担当　清水㊥・山田			

プレイシティキャロット・パークレーン

群馬県高崎市歌川町８　☎（027）328－0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション（スペシャル）	1,037,220	OGU	1CALL 全曲ドラム
2	デッドオアアライブ++（かすみ）	3'25"21	BBJ!!???	1CALL
3	てんこもりシューティング（中級）	1,588,440	おさる	1CALL ㊥
4	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'43"94	穴クラIGU	1CALL
5	ファイティングレイヤー（ホン）	1,755,000	OGU	1CALL
通信欄	当店では、98'、キャリバー、ZERO3、デドアラ、レイヤー、パカパカ　こんこもりと大変みなさまから反響をいただいております。毎週日曜午後4時、3つのゲーム大会アリ。　デビルアグラin稲中			

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り７－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ボーンナム）	16,110,660	ショボナム	ALL 連付
2	スプラッターハウス	946,800	キレンジャー	ALL 30万落ち
3	達人王	1,254,820	セブンティーン アイスクリーマー	ワッフルコーンバニラ×1　2－1
4	弾銃フィーバロン（魚太郎）	1,717,927	謎の女B	タイムアタック 兵士×1485
5	極上パロディウス（こいつ）	1,125,200	ヘナプーIHIⓀ	スペシャルクリアー ㊥
通信欄	最近スコアラーがめっきりと減少しまして今回も何とか間に合った感が強いです。そして我店のハイスコアがSTGばかりなのはヒイキしてるからとかじゃなくそれ以外、出してくれる人がイナイだけ。…求むイカすハイスコアラー野郎!!（今回女のコも出してくれてウレシイ）店員まりい			

ペガサス

埼玉県春日部市粕壁２－５－10　☎（048）752－3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	121,700	A	12面
2	ロードランナー	999,990	TOKYO	27面
3	グラディウスⅣ	3,349,570	NAI	ノーミス
4	サイヴァーン	22,104,660	S.K	3号機
5	ブレイジングスター	45,144,830	阿部利彦	
通信欄				

ゲームキッズ高崎店

群馬県高崎市中紺屋町10　☎（027）321－8258

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX	1,245	DJタニ子	エキスパート テクノ
2	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	2,296,700	TAA（汚渕組）	1CALL D×5、10万×1落ち
3	ストリートファイターZERO3	7,431,400	神崎アイ	ALLさくら
4	餓狼伝説W.A.（アンディ）	4'30"23	TAA－ターボパワー全開	1CALL
5	ジョジョの奇妙な冒険（D　O）	2,297,200	FAG	1CALL PF×5
通信欄	みなさま、ご来店ありがとうございます。 DDR、ビートマニアコンプリートMIXで盛り上がっています。 新作ゲーム、レトロもどんどん入荷中！ ご来店、お待ちしています。			

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央３－８－33ピースビル南町通り１F　☎（022）263－6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア2ndMIX	722,664	ASKA	BR×2　P計算 ALL
2	ガンバード2	1,780,700	ウーハー職人にささぐCF－SSS	2－4　マリオン連付
3	レイクライシス	12,782,120	HKK	ALL WR－03
4	ライデンファイターズJET	148,999,256	RRK	ALL SLAVE
5	スペースボンバーVer.B	6,565,000	L－P－A－XYZ 新潟のかとう氏へ	6－2 ノーマルタイプ
通信欄	ジョジョの奇妙な花嫁、2069100、K．S．イギー、ALL 餓狼伝説WILD・A、6'17"71、TET．アンディALL みなさまのご来店お待ちしております。 P.S.　TさんK氏RさんMさんSさんU君G君元気～?　TET			

ICサービス千歳船橋店

東京都世田谷区船橋１－14－２　☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（不知火　舞）	6'21"93	AHO－マラタカマドウマ	ALL 次回5分台
2	月華の剣士2（斬鉄）	2,116,200	MIL	剣質力 ALL
3	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(ト－イ,	8,744,900	DDT3	5面
4	ファイティングレイヤーズJET（スレイブ）	138,524,279	ボイスファガ MRY ベーマガが・・(泣・	ALL 連付　残×0
5	バトルサーキット ピンクオーストッチ	47,683,600	MTF　高下畑セイイチ	ALL　連付 残金85 !

通信欄：最近新製品があんまり入荷しません。でもポリ餓狼は入荷しましたのでよろしくです！NAOMIがもう少し安くなればねぇ。グラⅣもちょっと、、。全体的にもう少し基板値下げしてくれたら・・。
高下畑さん、いつも来店ありがとうございます！　by　店員m

アミー

東京都板橋区赤塚新町１－22－４　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	273,780	リアルポンキッキ	スタンダード
2	餓狼伝説W.A.	7'48"31	AXS	ALL アンディボガード
3	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,024,300	SAN	ALL
4	パズループ（ステージモード）	8,618,320	S.Y	ALL
5	月華の剣士2（斬鉄）	1,499,900	HNB	ALL

通信欄：店長沉勝絶好調記念♡（大うそ）地下メダルお得化計画爆発♡（これはホント）当店のお客様はパカパカうまスギでぇす♡（これもホント）もしかしたらあのゲエムが入荷するかも♡うそかほんとかあなたのおめめで確かめに来てネ♡ばばフォウエヴァ鈴木アミー♡るたまあ

ゲームランド・コンティニュー

千葉県千葉市中央区春日２－25－１　竹久ビルＢ１　☎（043）242－5525

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DBT.O.D（クレリック）	1,086,889	クラ4入れてみこさ22でもOKアオンクス	ALL
2	ガンバード2（マリオン）	1,523,200	BIT(へボい)	2－2　連付 1周目　133万
3	ガンバード2（タビア）	556,600	SGLベルガー憲王	1－6
4	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	840,400	SGLベルガー憲王	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険	1,029,500	SGLベルガ　憲王	ALL

通信欄：今月は試験シーズンのためお客さん少なかったです（;;
グラⅣ入れたいけど高スギ（TT　刃心　忍）。

コスモメディア蒲田

東京都大田区西蒲田７－４－７成田ビル２Ｆ　☎（03）3738－0433

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,544,100	KMR	セイヴァーはよいよいよい
2	マジカルドロップⅢ	6,893,332	UNI	1位・・嬉しいかも
3	ジョジョの奇妙な冒険	936,400	鼻毛伸造	カモーンボルボルくう～ん
4	レイディアントシルバーガン	15,200,340	AHO4号及びRD	5A320万落ちダメパンダー
5	超鋼戦紀キカイオー	426,500	SDR	ぜんぜんダメ人間

通信欄：当店では注目の最新ゲームが続々入荷しており当店１番人気のジョジョの奇妙な冒険特にVストライカー2Ver99の対戦が熱いですあとコスモだけのオリジナルで毎月25日に発行して居ますコスモインフォメーションがありますのでぜひコスモにお越してください。　byゴージャス四郎

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込２－12－９駒込富士ハイツ１Ｆ　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	3,658,400	K・T（X・ギンザエフ）	ALL
2	月華の剣士2	1,110,100	M・J(鷲塚)	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険	2,334,000	M・J（ポルナレフ）	ALL
4	ザキングオブファイターズ'98	461,900	M・U	ALL
5	ギャロップ・レーサー2	8'41"9	AGF	ヒシアマゾン

通信欄：ガンバード2のスコアラー求む。ガントレット4P仕様入ってます。お友達同士ご一緒に盛り上がってみては？また、ショーごNEWゲームみて来ます。ギャロップレーサー3も入れる予定ですので、こまめに店に足を運んでください。　by　T・E

ゲームインみとや三河島店

東京都荒川区西日暮里１－37－17　☎（03）3806－0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライター（上級）	23,790,560	UGG－SIN	ALL Ver.B
2	ガンバード2（タビア）	1,652,100	YESランプ株式会社SHN君	2－3 ㊎
3	鉄拳3（吉光）	1'09"90	ローリング師匠㊤	ALL ㊎・㊀　Ver.A
4	ファイティングレイヤー（雪舟）	2,236,500	レッサー	ALL
5	月華の剣士2	1,970,100	ATF"BG"042ラヴ♡ソルジャー1号	ALL 守矢でるな！

通信欄：スコア募集中です。良さげなスコアが出たらすぐに店員まで！
当店ではスト2XとZERO3が現役です。スト2は夜、ゼロ3は夕方ごろ来てみてください。
ビートマニアコンプリート入りました。　by　供えPAUL

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台１－16－８セクション７ビル１Ｆ　☎（042）576－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA2（MIX）	2'51"351	ぎるまま㊙隊長㊙㊙	MT.TA ハードカー
2	ｽﾍﾟｼｬﾙｴﾃﾞｨｼｮﾝUSA2（上級）	3'39"386	うらばー㊙隊長㊙㊙	MT.TA ハードカー
3	レイクライシス（WR－02）	10,536,300	NAG	1CALL
4	アルゴスの戦士	5,294,940	AKIRA	1CALL
5	パズループ	107,300	おごせめい	エンドレス

通信欄：今流行っている子モノといえばやはりカゼでしょう。当店では、そりゃあもう大はやり！気をつけましょう。ギターフリークスとビートマニアDXが近日入荷予定!!ブリッジは音楽ゲーセンの道をひた走りです。お店は南武線、谷保駅北口の目の前です。



HI-SCORE 募集掲示板

狙うぞハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの地図を待ってます。

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

アミューズメントスクエア・アルファ

東京都板橋区中台１－36－２　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険	1,507,200	なげ	1コインALL 承太郎使用
2	ジョジョの奇妙な冒険	1,540,000	ヤスとにのさん	1コインALL 承太郎使用
3	ガンバード2	376,400	眼鏡っ娘	1コインALL VALP10使用
4	パカパカパッション	952,100	るたまあ	1コインALL
5	月華の剣士2	954,100	?	1コインALL 斬鉄使用

通信欄：最新ゲームからレトロゲームまで取りそろえたゲームのバリエーションをぜひ遊んでみてね。ジョジョの対戦も激化の一途！
来てみて遊んでアルファのお店♡

ゲームセンター・ニュートン

東京都板橋区志村３－24－３　高橋ビル１Ｆ　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ	245,800	これからやりこむ予定AKI	STS ツインレーザー
2	餓狼伝説W.A.	7'34"93	はんだ	キム ALL
3	餓狼伝説W.A.	8'52"36	キガ	テリー ALL
4	月華の剣士2	1,374,300	三代君　長い間ごくろう様でした。	李烈火 ALL
5	月華の剣士2	32人斬り	マッチ	斬鉄 サバイバルモード

通信欄：3月21日（日）　東武東上線　東武練馬にあるラビリンスウィンクという店でVF3tbの大会があります。誰と組むかはくじで決まるというおもしろいルールです。　エントリーは3936－7665
ラビリンスウィンクまで　㊟　松金

アミューズメント・ジャスパ

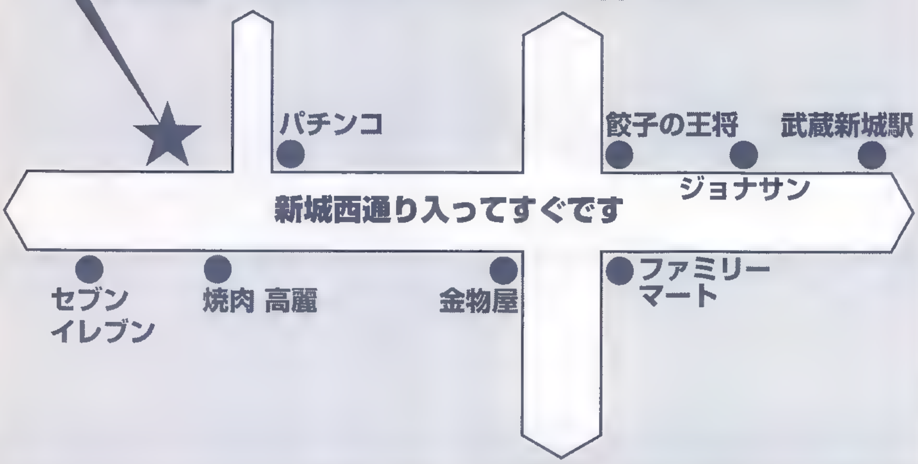
東京都板橋区仲宿64－４　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	1,754,200	HAK－よかまにあ♡サクラ最高、僕、とし	1コインALL 坊！しかもダブリ
2	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	1,738,400	HAK　よかまん♡高校ダブりました。しょ	1コインALL うがないでしょう
3	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	1,722,800	HAK　ダブリはかま。りきちゃまと同学	1コインALL 年になりま～す♡
4	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	1,554,600	HAK－くされはかまりきちゃま高校合格。	1コインALL デラベッピン。
5	ビートマニアコンプリートMIX	1,317	DRST　やばいぜぇ～！ブライアン名人！	1コインALL エロトピア♡

通信欄：大会やりてぇ～んだけどコンポぶっ壊れちまってできません。次はもっとみんなをびびらせる設備を考察中。8月くらいには新しいことを始めよう。今年もハデに遊んでくらす！オウイェーイ。茶ぶ台の新コーナー次回から始まります。みなさんお楽しみに！

マッドマウスPART-Ⅱ

神奈川県川崎市中原区新城1009 Tel.044-751-8570
営業時間　平日11:00～24:00　土日10:00～24:00



ジョイプラザはなまる

東京都北区上十条仲原1－8－27十条ホワイトビルB1　☎(03) 3906－2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.	4'44"61	JAN=ブランドー	ALL ノノァイ IONA最高!
2	ジョジョの奇妙な冒険	1,624,200	赤羽Bトシ比呂	ALL DIO 全P D×2(こ
3	ガンバード2	1,883,500	まる293	2-6 バルピロ 1周139万
4	ロットロット(来店記念[笑])	201,820	ZAC-Ristar	5面超-CHO-終ってる!
5	エグゼドエグゼス	10,000,000	PGN-?	ROUND28
通信欄	好評のOLDゲームイベントですが、コレが載る頃には、1988年のゲームが入荷しています。しかし、昔のゲームでは、今はゼッタイ出させてもらえないようなゲームが多いですな。良い意味で野心にあふれてるっていうか。でもって面白いだよなぁ。　by　てし			

GAME・EXC

東京都杉並区上荻1－16－16ユアビル1　1F　☎(03) 5397－955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(2-F)	440,300	2/6クリアでてる 小池田マヤ㊦	1-8　連付き
2	グラディウスⅣ(5-F)	402,100	迷路わかんない 小池田マヤ㊦	1-7　連付き
3	月華の剣士2(斬鉄)	1,178,800	溝水峻介	ALL
4	月華の剣士2(タイムアタック 撮)	32人斬り	S.D	
5	グラディウスⅣ(4-F)	1000万+α	小池田マヤ㊦	13-8　連付き
通信欄	グラディウス4は3日間のみの集計のためか、クリアーはまだです。初日は1-6、2日目に1-8でした。当店のグラ4は、6個ボタンで、上段中央が連射ショットになっています。下段はノーマルセットです。グラ2はグラ4に入れ替えたため、今はありません...。			

AMスペース・ゲームワールド

神奈川県横浜市港北区綱島西1－10－10第5吉田ビル2F　☎(045) 545－5220

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険	2,369,800	R-M	
2	パズループ	5,246,850	SER	ステージモード 5-1
3	イーアルカンフー	9,999,900	車銃吉男T.O	312面で達成 カンスト
4	Mr.Do!	999,950	コニタン	63面　面数 カンスト!!
5	スターフォース	4,827,500	H・S	37面
通信欄	レトロゲームがスゴイ!!リクエストにより入れかえ可能。80年代から、ちょっと古い90年代までいろいろ。イベント、大会時にはコスプレOK!!ラスプロ、サイキックフォース2012、まだまだ盛り上がってます。			

ゲームプラザ・ニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F　☎(0467) 44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス ザグランドマスタ	10'56"26	VIC-JIN	GM ALL
2	ガンバード2(アルカード)	1,123,600	誰かやれよ～	2-1
3	ガンバード2(アイン)	1,141,800	灰原アイン	2-1
4	スーパービシバシチャンプ	88	ジョン・ポエール・ポルナレフ	ALL
5	D&D®S.O.M.(ファイター)	3,413,617	アフロマニア	ALL
通信欄	最強トーナメント優勝者発表!第一回月華2→アベ氏、第二回月華2→むつべ氏、第六回KOF'98→TOS-O.S、第四回PF2012→ルシフェル氏、第一回ジョジョ→空条貞夫氏、第七回KOF'98→J.H氏、第六回ストⅢ2nd→メスター氏でした!			

スペース・ラボ

東京都品川区戸越3－4－1アーバンタワー戸越2F　☎(03) 5702－8414

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2(サバイバルモード)	46人斬り	RYU	十三・剣質力
2	弾銃フィーバロン(タイムアタックモード)	1,360,144	ARI	Cタイプ ロール3速
3	餓狼伝説W.A.(キム)	8'17"00	オープニングがダイナマイト刑事みたいだよ	ALL
4	闘姫伝承(ミステリアスパワー)	1,453,900	ハウキャウハウキャウハウキャウキャウ!	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	2,498,400	SIN	ALL
通信欄	週に一度は基板交換してるので店内ぐるっと一周してみるが吉、と噂のスペース・ラボですが、そんな当店はPSソフト「御意見無用Ⅱ」のエンディングスタッフロールに名を連ねています。興味のある方はぜひプレイを。しかしEz2DJはヤバくありませんか?			

HI-SCORE 募集掲示板

狙うぞハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの地図を待ってます。

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

ゲーム・テックイン

神奈川県小田原市国府津2521－1飯塚商事ビル2F　☎(0465) 49－6535

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説(ビリー・カーン)	8'55"31	F:S	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(アヴドゥル)	2,303,700	END	ALL
3	バカバカパッション(スペシャル)	1,046,520	YOS	87-80-84-81 ALL
4	レイディアントシルバーガン	7,564,630	KAZ	STAGE2 ALL
5	怒首領蜂(タイプA)	237,916,740	怒蜂検事	ALL
通信欄	近ごろ、店長はガントレットレジェンドに、はまっています。カプコンのパワーストーンも入荷するし、今月はアクションゲームが面白いですね。シューターさんには、待望のギガウィングを入荷します。みんなで遊びに来てください。　by　店長のアシスタント			

アミューズメント・ゼウス成増店

東京都板橋区成増2－17－15初音ビルB1　☎(03) 5998－4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(マリオン)	2,916,500	H.K	2周ALL 連付 残機×1 残B×2
2	ライデンファイターズJET(イクシオン)	123,919,620	MII	1CALL3連付 MX10真ボス有
3	餓狼伝説W.A.(ライデン)	5'28"66	DNB(ちょっとおつまみ)	ALL
4	月華の剣士2	46人斬り	武式	サバイバルモード 骸使用
5	テトリス ザグランドマスター	11'13"80	TO	S-7
通信欄	いきなりですがグラディウスⅣ入荷しています。(約1ヶ月前に)この号が出るころにはもしかするとギターフリークスが入荷されているかもしれません。でも入荷してないかもしれないので当店の方へちょくちょくチェックを入れに来てくださいねお願い!!　担当　アカサラ			

Jack&Betty日吉店

神奈川県横浜市港北区日吉本町1－19－19千葉ビル1F　☎(045) 561－2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス ザグランドマスター	0'57"53	DAB.S	ALL　GM
2	ガンバード2	2,527,100	HIV島田	ALL　残0 残B0
3	エスプレイド(美作いろり)	36,768,380	裸の王様から裸の(1)使用人に89降格㊥	ALL　ノーミス ヘタレ
4	エスプレイド(J-B)	31,467,180	バカッ隊(BKT)一人隊長にささぐ?	ALL　5/6 ヘボ内容
5	エスプレイド(相模祐へ)	31,011,110	全コ連Rたいぶ上等(ロ゛)やし!**	ALL　3/5 なまけもの
通信欄	とある日曜日にキャサ天氏が来店されました(サンクスです!!)。グラⅣ、サクッと3-2までいったらしいでス。観そびれました。ビートマニアコンプリートMIX遅ればせながら入荷しました。Jack & Betty日吉店店長　FAN㋒(禁パピチェリー状態ver.㊙)			

マッドマウスPART-Ⅱ

神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F　☎(044)751－8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ケン)	4,562,600	KOJ(ニセ) NRZやっとのれた!!	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	3,124,300	DRA 西O?(トム)弱すぎ	ALL
3	餓狼伝説W.A.(テリー・ボガード)	4'49"65	DRA やる気ナシ!.	ALL
4	ガンバード2(ヘイコブ)	2,405,100	R.	ALL　残0B0 1周135万
5	ビートマニアコンプリートMIX(ハードモード)	693,921	DAL	
通信欄	ビートマニアコンプリートミックス入荷したことでおかげさまでオープンからラストまで稼働しています。ビートマニアでもハイスコア募集していますので腕に自信のある人は当店でハイスコアを狙ってみてください。多数のお客様のご来店お待ちしております。			

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95　☎(045) 252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2(斬鉄)	1,055,000	K.S	1CALL
2	月華の剣士2(李烈火)	927,100	K.S	1CALL
3	ソウルキャリバー(キリク)	3'11"98	Y.M	1CALL
4	ソウルキャリバー(吉光)	3'14"25	HAN	1CALL
5	ソウルキャリバー(ファン)	3'22"15	NAS	1CALL
通信欄	いや～暖かくなってきました。しかしスコアの申請がかたまってます。シューティングのスコアや当店人気のバカバカパッションもドシドシ申請してください!　待ってま～す。新人アルバイトも入って新戦力で面白い店を目指すのだ!!			

AMパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町ハ23－1アルプラザ平和堂2F ☎(0761) 24－0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	1,428,900	Y.T	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	1,109,500	T.S	ALL
3	月華の剣士2(辻斬りモード)	44人斬り	YES	楓使用
4	ストリートファイターZERO3(かりん)	8,081,200	YES	ALL(Z－ISM)
5	首領蜂(C-TYPE)	25,639,240	..J	ALL

通信欄：当店では先月から、スーパータカラ島クラブ会員を募集中です。いろいろな特典付きで、定員は1,000名。まだ間に合うかも。DDR、ビートマニアコンプリートMIX ポップンミュージック大好評です。ギターフリークス入荷予定。ぜひ、ご来店ください。

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29 ☎(058) 247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	980,300	JUN	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(アヴドゥル)	532,400	LUK	ALL
3	月華の剣士2(斬鉄)	1,504,100	JFK	ALL
4	月華の剣士2(天野)	1,081,703	Y.K	ALL
5	ザ・キングオブファイターズ'98(クリス・タクマ・マリー)	313,400	JOE	ALL

通信欄：これが掲載される頃には暖かくなっているとは思いますが、当店の対戦ゲームで熱く盛り上がってみませんか。格闘やサッカー、麻雀などの対戦以外にも、いろいろなジャンルを取りそろえております。お近くに寄られた際は、ぜひお立ち寄りください。

GAME OFFいろは

静岡県浜松市高丘東1－1－3 ☎(053) 439－4539

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリー2(プシショー)	3'59"63	野田名人会CGZ	チャンピオンシップMT
2	エスプレイド(美作いろり)	35,312,990	SPREAM-KCL	1CALL ノーミス
3	ガンバード2(バルピロ)	1,771,400	H.K	2－6
4	ビートマニア3rdMIX	1249－9－0－0	ÔGU	エキスパートテクノ
5	ビートマニア3rdMIX	1194－53－0－16	Y.S	エキスパートテクノランダム

通信欄：なるたるがおもしろいのでご最近ゲームやってません。ヴァンデミエールの翼もいいですよ。じゃあ！ 追伸 ウラガンよ このつばさをキシリア様に届けておくれ。あれは良いものだ。(マ)

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38番地 ☎(076) 275－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	1,309,900	CAP	1クレジット改造なし・ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(ポルナレフ)	1,190,200	S.Y	1クレジット改造なし・ALL
3	ストリートファイターZERO3(ケン)	2,254,600	KIS	1クレジット改造なし・ALL
4	マーヴルvs.カプコン(キャプテン・ロックマン)	2,627,500	MSK	1クレジット改造なし・ALL
5	Hook(ピーターパン)	6,759,300	FNL	1クレジット改造なし・ALL

通信欄：今、話題の地域振興券。当店では「オトクに使える作戦」を準備しました。詳しくは店内ポスターをみてください。なお、松任市とその周辺の地域振興券に限ります。また、現金への引換えは、できませんのでご注意ください。 by 店長

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119 ☎(0584) 88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパイクアウトファイナルエディション(リンダ)	806,835	P.X	
2	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	1,035,100	?_?	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	868,500	SFX	ALL
4	月華の剣士2(天部)	1,072,002	WHO	ALL
5	ザ・キングオブファイターズ'98(社、庵、クリス)	436,200	RX7	ALL

通信欄：新作続々入荷中です。スパイクアウトファイナルエディションは通信3台、バーチャストライカー2'99は対戦8台設置してます。これが掲載されるころには、DDR1台追加、ギタースリーブも入荷していると思います。みなさんぜひ一度ご来店ください。

ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991 ☎(0550) 83－6740

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(吉光)	1'16"40	LEFwith 神岸あかり	ALL
2	ストリートファイターZERO3(ゴウキ)	5,372,100	ZZR	ALL X－ISM
3	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	2,278,000	893	ALL
4	エスプレイド(J-B)	26,779,320	D.S	ALL
5	ザ・キングオブファイターズ'98(ジョー)	'52"6	XYZ	ALL

通信欄：コナミの新作、ギターフリークス入荷予定!!

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F ☎(052) 452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX(インターネットランキング・コース2)	1,755	DJ ロリ命	ALL
2	ビートマニアコンプリートMIX(インターネットランキング・コース3)	1,522	DJ オガール	ALL ランダム
3	ティンクルスタースプライツ(メヴィウス)	3,560,453	NMT8.2	クリアできず
4	アイアンドッグ STAGE 27	19,319,670	H.V	ALL
5	レイクライシス(WR-01R)	13,092,590	KAZ	裏ボス含む

通信欄：第一回ティンクル大会は、コンバット北島(SHIN)氏の優勝でした。大いに盛り上がりました。次回は4月4日予定。最近新製品が入りません。誰かバーチャストライカー2'99買ってください。

ゲーム・ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43 第1ビル1F ☎(0584) 82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズループ	788,270	NOY君 頑張ったよ!!	レベル76 とことんモード
2	ジョジョの奇妙な冒険	2,154,800	TIM(僕は強いらしい) 青ポン	承太郎 1CALL
3	ファイティングレイヤー	1,601,200	S?し(たまたま出ちゃいました)	ブレア 1CALL
4	ダンスダンスレボリューション	217,026,600	Y.K(神戸の Y.K.ちゃん)	マニアック
5	くんこもり ショーティング	1,500,000	Y.F 本人曰すごいのかな?!	1CALL

通信欄：DDRも学生から大人まで大人気です。ビーマニコンプリートも入荷し盛り上がっております。DDRのマニアック、ビーマニのドラムベースランクAなど 強者も増えてきました。じゃん、グリ、たまには勉強すんですよ♡ ～お兄ちゃんより～

ゲームコンドルPART II

静岡県静岡市鷹匠3－1－13 ☎(054) 255－4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ガイン、ABC機体)	15,977,960	SDD－HUD－KRQ	ALL
2	エスプレイド(2P側、いろり)	36,836,700	SDD－ZTK－かえで	ALL 1ミス
3	魔法大作戦(チッタ、連付き)	2,145,290	全国青少年保ゴ条例違反予定者	2－3ボス
4	ASO II	3,134,500	3年ぶりくらいY・S	2周ALL
5	神秘ノ…ハロン…	2,187,674	炎のコマ使用で手の皮むけたKP	1825人キャプチャ

通信欄：グラ4やDDRをやりに他店へ(TT)遊びにいってしまう人が多い中、めげずにスコアを出してくれたみなさん、ありがとう！大型筐体に負けるなビデオゲーム そんなコンドル2のHPはココ http://www2.toka.or.jp/con/index

マジカルドロップ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1ジャスコ高橋店3Fゲームコーナー ☎(0565) 88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険	1,467,800	BEE	アヴドゥル使用 1コイン ALL
2	ストリートファイターZERO3	3,449,600	Q99	ガイ Z使用 1コイン ALL
3	マーヴルVSカプコン	2,423,100	M.C	リュウ&シャドウ 1コイン ALL
4	ロックマン2 ザ・パワーファイターズ	657,700	DSK	フォルテ ALL ストーリー2
5	スペースボンバー Ver.B	5,495,900		ノーマルアーム 1コイン 6－4

通信欄：ただいまカプコンサンデービンゴ大好評開催中！1番にビンゴされた方に超豪華賞品獲得のチャンス!!毎日曜日午後3時に当店に来てね♡パワーストーンも絶賛稼働中！ダンスダンスレボリューション2ndMIXもよろしく！ (エ)

ゲーム・サファリ

岐阜県各務原市鵜沼羽場町5－168 ☎(0583) 84－9865

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2	1,210,300	SAA	あかり・ALL
2	餓狼伝説	9'29"76	SAA	舞・ALL
3	ソウルキャリバー	1'46"19	BIS	アスタロス ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険	1,918,600	K.M㊣	ポルナレフ ALL
5	ザ・キングオブファイターズ'98	315,700	M・A	ALL

通信欄：あかり使用の方必見コマンド表はカウンターにありますのでご自由にお持ちください。ビートマニア入荷中！シークレットファイル取得中！ぶよぶよ4移動希望！Piaキャロ・10 Heatクッ スHPわけわからん！パワーストーン4月からTV化！一度みてみるジ！

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2－253－1 ☎(0533) 89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリート(インターネット1)	1,44	R	1CALL
2	ビートマニアコンプリート(インターネット2)	1,649	KAZ?	1CALL
3	ビートマニアコンプリート(インターネット3)	1,500	KAZ?	1CALL
4	ダンスダンスレボリューション(ハード)	247,360,500	KUNI	1CALL
5	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	2,122,000	TMR	1CALL

通信欄：コナミ系音楽ゲームのインターネットランキング、当店でも受付けております。デイトナ2のポイントバトルも同時に開催いたしております。なお、BM、DDR、デイトナ2は100円1プレイ！ぜひご来店、ご参加を心よりお待ちしております。

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市小坂148－1 ☎(025) 373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET(スレイブ)	117,828,434	長岡人	ALLならず 2週付
2	ザ・ハウスオブザ・デッド2(ライフ4設定)	102,090	長岡人 ANDET -H・T	かくし部屋有り ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	2,193,300	KAZ	デス13有り ALL
4	ガンバード2(タビア)	1,117,400	HIDE-BU	2－1 2週付
5	ブレイバイブレイ(ブルズ)	196	ARS	ALL

通信欄：2月です。餓狼、グラIV、スパイクアウトNEWVer.など新作続々入荷しとります。その中でも一押しは グラIVから十年ぶりにアーケードに文字通り「復活」を果たしたグラIV。やってた人には「なつかしさ」を、やってない人には「新しさ」を実感できます。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5 ☎(058) 274－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズループ	487,130	H・Y	とことんモード
2	ガンバード2	1,182,600	ZKS－DDD	2－1 タビア
3	パズルDEボーリング	820,100	H・Y	パズルモード
4	餓狼伝説W.A.	8'19"65	H・K	アンディ ALL
5	グラディウスIV	247,200	HRA	

通信欄：現在2月初旬、そろそろ新作入荷状況も書かなきゃね♡ってことでまずビートコンプとDDR2nd、さらにVJと復活でグラIVも。あと妙なアクション物と怪しいパズル物にほか3点ほど。これらが出るころにはギターフリークスも入荷！(いいのかなこんな書き方で?笑)

ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江2－17－25　☎（077）545－1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッション（スペシャル）	895,660	TAK	1CALL
2	エスプレイド（J－B 5th）	21,256,640	BCP	1CALL
3	レイクライシス（WR－02R）	12,687,370	OZ	ALLMAP02 真ボスなし
4	餓狼伝説W.A	6'20"66	GAGE	ALL テリー
5	パズルボブル3 ひとりパズル（2.5）	40,269,490	FF	1CALL

通信欄：ソニックブラストマン405点（黒ハンダナのコンビニ店員MAI）98年度の最高点でした。
ファイナルロマンス.4000点（AKO）今年もがんばってください。

ゲームハウス・ピットイン

愛知県名古屋市北区金城3－5－6　☎（052）916－1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ	388,900	PIT	
2	NBAプレイバイプレイ（サンアントニオスパース）	212	HOS	ALL
3	バカバカパッション	1,247,120	LAC	スペシャル ALL
4	バーチャストライカー 2Ver.'99	+12	K.K	クロアチア ALL 失点0
5	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	'37"77	対戦者求む!女性キャラ専門 OG	ALL

通信欄：当店は本気で1部昇格を狙っているっス。スコアラーの方々の来店を心からお待ちしていまーす。そして何と言ってもソウルキャリバーの対戦が熱い！午後6時以降は常に誰かがプレイしている・・・はず。対戦者求むであります。　担当　OGI

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6　名宝会館B1　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッション	951,390	202	ALL スペシャル
2	ビートマニア3rdMIX	1218－30－0－15	YUZパラK2	ALL EX テクノ
3	ビートマニア2ndMIX	432,499	気がつけば異星人 SOLID-AMC㊎	ALL ノーマル
4	ガンバード2（アッシュカート）	530,400	SXR－れこのこくん	1－6 連付
5	ガンバード2（アイン）	515,600	SXR－れこのこくん	1－5 連付

通信欄：グラディウスⅣ入荷しました！ボリュームをセットしてあるので音楽もバッチリ聴こえます。ソウルキャリバーの大会が1月から毎週開催されることになりました。トーナメント戦タッグ戦、対抗戦、キャラ限定戦などなど、盛りだくさんです。

HI-SCORE 募集掲示板

狙うぞハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの地図を待ってます。

住所付きでよろしくね！宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで！

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野町駅前通りベルタウン2F　☎（0598）21－1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX	1,885	F・U・K	コース2 ピカグレ 758
2	餓狼伝説（ライデン）	5'22"06	C・N・N	ALL
3	ファイティングレイヤー（ホン）	1,533,400	T・M・Y	ALL
4	カオスヒート（ヴォート）	9,999,999	リキッド キムラ	ALL 92%
5	レイクライシス（WR－02）	21,309,210	M・Z・Y	ALL

通信欄：当店、2月に改装しました。少し広くなり、キレイになったので、ぜひ、ご来店ください。営業時間は、夜10時までです。　店員　TAG

ゲームステーション64ビット

愛知県名古屋市瑞穂区弥富通3－9坂野マンション1F　☎（052）834－9036

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'98（テリー、アテナ、クラーク）	511,200	水野屋本店	ALL
2	マネーアイドルエクスチェンジャー（CPU戦）	2,718,841	B?B（?軍団隊長）	ALL（3本勝負）
3	リーグボウリング（スコアゲーム）	237	黒分け1KE（新人）	ALL
4	エイトマン	214,900	C.I（いわの　けんきち）	4－4
5	サイバンリップ	264,300	C.I（いわの　けんきち）	LAST面にて死亡。

通信欄：最近、アーケードブースもますますHOTになってきました！外はまだまだ寒いですが、ALLクリア　ハイスコアを目指して冬を乗り切っています。みなさんも、寒さをゲームでかっとばしましょう！（暖かいアーケードボーナスも用意しております!!）

げーむ倶楽部ツイスター

滋賀県八日市市東本町6－55　ジャンティ21　1F　☎（0748）23－8717

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.	9'59"08	KAZ	1CALL ギース使用
2	月華の剣士2	41人斬り	ひさだ　なおとし がんばるっス!	タイムアタック 高嶺響　（力）
3	月華の剣士2	1,279,[illegible]00	ま～じ～	1CALL 斬鉄　（技）
4	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	1,505,700	NEXT	1CALL
5	ガンバード2	999,500	MAJ	またクリアできず

通信欄：ゲーメストをみて最近お客さんが増えました。もっともっと遊びに来てほしいもんですねぇ～！がしかし　その分　さむ～い戦いも?増えました。季節を考えると戦いも今ぐらい?
早く暑～い（熱い）夏（戦い）こないかなあ♡　by　しいくん

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレボリューション（ANOTHER）	222,708,600	YAO	
2	ダンスダンスレボリューション（MANIAC）	105,334,700	PAN	
3	ダンスダンスレボリューション（DOUBLE）	95,983,100	どちら様ですか?	
4	ダンスダンスレボリューション（[illegible]）	52,889,500	誰でせう!	
5	バーチャストライカー 2Ver.99	+10	M・H	

通信欄：いわゆるビーマニシリーズと呼ばれているゲームが流行しはじめて久しいわけですが、今度はキーボードですか・・・一体どこまでいくんでしょうかねえ。しまいにゃドラムとかトランペットなんかも出て来そうな気がするのは私だけでしょうか?

天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41　☎（0563）56－2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（いろり使用）	33,869,930	CMT－浜松からの使者	1コインALL 天野スポーツのG
2	熱血硬派くにおくん	999,990	有・シャンドール	1コインALL 天野ゲーム博物館
3	R　TYPE	1,224,800	HRT	1コインALL 天野ゲーム博物館
4	アルゴスの戦士	4,620,950	LCK－浜松からの使者	R－27クリア 天野ゲーム博物館
5	ダライアス（3周面）	4,256,420	by RYGHE R豊橋	ACEIMRX 天野ゲーム博物館

通信欄：天野スポーツのゲームコーナーまたは天野ゲーム博物館へ遠くから遊びに来てくださってありがとう、博物館のゲームもじゃんじゃん取り替えが進んでいます。新ゲームも何んでも他店より早く入荷する店です。天野ゲーム博物館の会員になりたい人は免許証を忘れないでね。

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701　1F　☎（0774）24－6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スペースボンバー Ver.B	9,510,300	NEXT BLOCK (笑)(リ)	1号機　5設 ALL　残3
2	スペースボンバー Ver.3	5,244,200	武蔵－ワタル1.2のLD-BOX化希望!	TOTSU 5設 ALL　残0
3	パズルdePon!	15,058,026	マウスシューター GOGO!をやり込む?(リ)	ALLしてるが LV1　(笑)
4	ブラックアタック	771,600	終わり良ければ－そうか。	ALL 残1
5	ティンクルスタースプライツ（リアン－ティル）	3,459,600	APR－ついに変ケーでうまる?なんちゃ	ALL Lv8

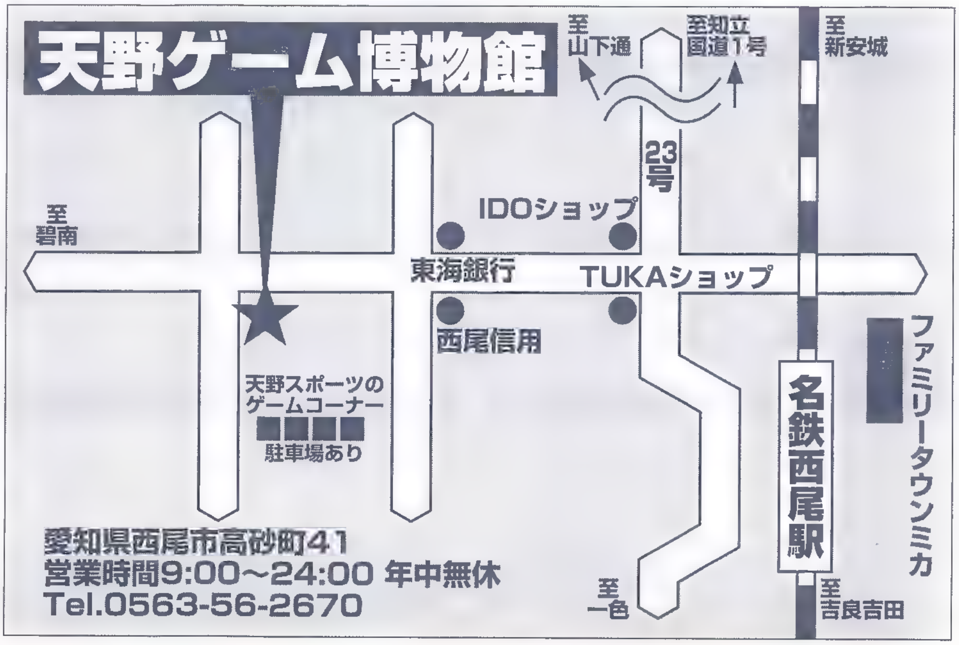
通信欄：暖かくなってきましたね。（ホントか?）これを書いている時点ではまだ寒いですが、受験の合格発表もちらほら…。桜が咲いたみなさまおめでとうございます。残念だった方　またがんばってください。帰還は暖かくお入いたします…(笑)　店員　六地蔵美樹原

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）6351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス（WR－03）	11,552,750	I.H	1C　ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（影DIO）	1,171,600	NEX	1C　ALL
3	ダンスダンスレボリューション（ダブル）	193,022,600	愛しのぼっちゃん	1C　ALL おあそび♡　4曲
4	パズループ（ステージ）	5,257,050	C.A	1C　5－1
5	雷電DX（練習）	10,866,810	H.G	1C　1 / 1P

通信欄：まだまだ寒い日が続いていると思いますが、当店ではサイキックフォースとダンスダンスレボリューションで熱く盛り上がっています。家にこもって家庭用ゲームもいいですが、ぜひゲームセンターに足を運んで、みんな一緒に楽しみましょう。　by　謎の担当



アミューズメントZiZZ

広島県大竹市新町1－2－3大竹ニチエービル1F ☎(08275) 3－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	魚ポ 1	5,491,000	Y.O	ALL
2	ソウルキャリバー	2'35"87	ISO	ALL タキ
3	ソウルキャリバー	2'35"62	EVL	ALL シークフリート
4	ソウルキャリバー	2'22"28	EVL	ALL 吉光
5	月華の剣士2	1,608,300	TAB	ALL サンテツ
通信欄	最近対戦よりもシューティングやアクションもののほうが人気があるようです。アーケードでは(?)のゲームって出てないんですね。なんか流行しそうです。			

サンゲーム岡山

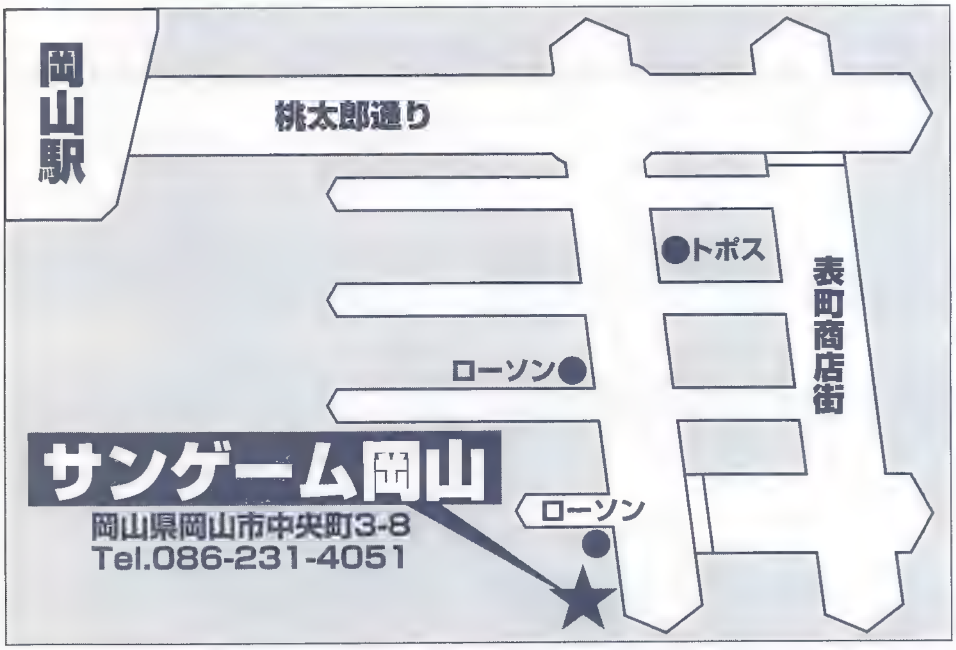
岡山県岡山市中央町3－8 ☎(086) 231－4051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (ソドム)	5,816,600	K.M	ALL 連 モード無
2	ストリートファイターZERO3 (さくら)	6,981,900	CCS－ケロ	ALL 連 モード無
3	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	3,086,000	スコアよりも仕事ください 大森プー子	ALL 連
4	バーニングフォース	5,969,340	ATU	ALL 連
5	F/A (6－WAY)	2,031,650	MASTER'S	ALL 連
通信欄				

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町1－7－5 ☎(0729) 95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A. (テリー)	7'06"38	M.	ALL
2	ビートマニアコンプリートMIX (コース1)	1,388	Jam兄	
3	ビートマニアコンプリートMIX (コース2)	1,775	T－100	
4	ランドメーカー (愛華)	36,537,120	EMO	ALL
5	モンスターランド	5,16/G	誰かスコア出して下サーイ	ALL 連
通信欄	ガントレットレジェンド入荷しました。レトロゲームも変に充実しています。あと最近妙に盛り上がっているソウルキャリバーの対戦者も大募集中です。あっ!スコアラーの方も重ねて募集中です。			



TiLT堺東

大阪府堺市中瓦町2－3－12 ☎(0722) 24－6808

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カオスヒート (ミンキ)	9,999,999	AMImkⅡ	ALL
2	カオスヒート (ヴォート)	9,849,730	ガルヴァ	ALL
3	ランドメーカー	56,478,580	ガルヴァ	ALLアナザーガイラ使用
4	サイキックフォース2012 (エミリオ)	3'58"54	スプリント	ALL
5	ストリートファイターⅡ2nd (リュウ)	5,262,300	ELT	ALL
通信欄				

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16－20 ☎(0720) 27－6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 (ミドラー)	1,993,400	ARI	1コイン ALL
2	餓狼伝説W.A. (坂田冬次)	13'45"00	おだたん・・・	1コイン ALL
3	餓狼伝説W.A. (ビリー)	10'31"75	イカ	1コイン ALL
4	餓狼伝説W.A. (テリー)	12'08"06	シバ派	1コイン ALL
5	餓狼伝説W.A. (ジョー東)	10"54"18	イバ派	1コイン ALL
通信欄	最近、バーチャ3tbの対戦が盛り上がっています。でも中には待ちなどの戦法で寒い方もいるようです。相手を楽しませる戦い方ができる方がどんどん来ないものかと、、待っています。			

ゲームプラザ・レッツ

広島県広島市南区松原町4－8新広ビル2F ☎(082) 263－2442

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (J－B 5th)	32,587,290	NMD－H R	ALL マス6 残6
2	テトリス ザグランドマスター	10'56"36	KIM	グランドマスタ
3	ガンバード2 (タビア)	1,545,000	A.U	2－2
4	パカパカパッション (スペシャル)	1,137,470	DEC	
5	月華の剣士2 (人斬りモード)	49人斬り	KIM	ヒビキ
通信欄	ども、いつにもましてKOF8が盛り上がってます。今は店長とラベンダー畑について語ってます。パカパカパッションも、盛り上がってます。みんなハイスコア募集中だ!がんばれ!!店長はいいやつだけどときどき、変だ!! ハイスコア係by NOI			

MISTIGG堀川店

広島県広島市中区堀川町6－4 ☎(082) 247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A (キム)	7'31"93	忍者外伝	1C ALL
2	テトリス ザグランドマスター	16'01"18	VTR	S8
3	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	3,677,900	KAE	1C ALL X－ISM
4	[illegible] (ルル)	9,577,930	ABS	ラスボスまで
5	サイキックフォース2012 (カルロ)	2'19"34	NOA	1C ALL
通信欄	新作格ゲー続々入荷!(格ゲー50円)ビーマニもなぜか入荷!(100円)ノートもあり!HPも制作中!最近女性客様がどーんと増えました♡ぜひスコアのほうもよろしくお願いします。店内狭いのに新ゲー新筐体入って気分は倉庫番状態… 番長学園やりたい中健			

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5 竹林ビル2F ☎(0798) 52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2 (タビア)	1,555,600	ナッシュ	2－5 連
2	ガンバード2 (マリオン)	1,561,500	人類ロゾ計画by 木之本桜大好き♡	2－4 連
3	ガンバード2 (バルピロ)	1,759,400	K.K	2－5 連
4	ストライカーズ1945Ⅱ フライングケーキ	2,271,500	イソプロピルアンチピリン	2－7 連
5	ティンクルスタースプライツ (メウィウス)	2,342,842	ゲーム天国メチャ好きJ.A	ALL
通信欄	餓狼伝説WILD AMBITION、ビートマニアコンプリート、MIX、フレイムガンナー入荷しました。サイキックフォース2012の対戦台もありますよ。設定はCPU戦2本、対戦3本で 時間は実際の時間で99秒です。遊びに来てネ。			

ビデオ&ゲームサークル・デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20 ☎(0895) 25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (庵・アテナ・ハイス)	469,800	ジョジョゼゼⅢ	G掲載 21回
2	ストリートファイターEX2 (リュウ)	5,536,400	BBC	ALL G掲載 初登場!
3	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	2,671,000	フランケンシュタイナー	ALL G掲載 61回
4	ストリートファイターⅢ2nd (エレナ)	3,371,000	NOR	ALL G掲載 12回
5	月華の剣士2 (楓)	27人斬り	NOR	バトルモード G掲載 13回
通信欄	久びさのハイスコア掲載!スコアを出さないのか!面白いゲームがないのか?各メーカーさん、がんばってください!			

ハイテクセガ廿日市

広島県廿日市市本町4－22 ☎(0829) 32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA2パワーエディション	2'58"070	VIP	コース:MIX 車種:ハードMT
2	スパイクアウト	1,888,805	ZZR	ホワイト使用 KO－350
3	月華の剣士2	1,398,800	K M	天野票使用 剣質 力
4	バーチャストライカー2バージョン'99	+17	SIN	アルゼンチン使用 ALL
5	[illegible] NAOMI	5億5千3百円	DBN	シャイアン使用
通信欄	さて当店にはデイトナUSA2パワーエディション・餓狼伝説・パズルでボーリンクなど、各場でも熱いゲームを入荷しております。なぜか「マルちゃんでグー」も入っていますがそこがまた熱い(笑)ぜひご来店ください。 (卒業が…就職が…のF－U)			

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8 FANIQビルB1 ☎(086) 227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック	282,178	3232	1CALL
2	餓狼伝説W.A.	6'48"48	RAY	1コインクリア テリー使用
3	ジョジョの奇妙な冒険	1,502,800	CAP	1CALL イギー使用
4	[illegible]	283,658,300	XY	マニアモード 1CALL
5	ソウルキャリバー	2'39"98	龍AKD	1CALL ジーク使用
通信欄				

ゲームプラザ・ショールーム

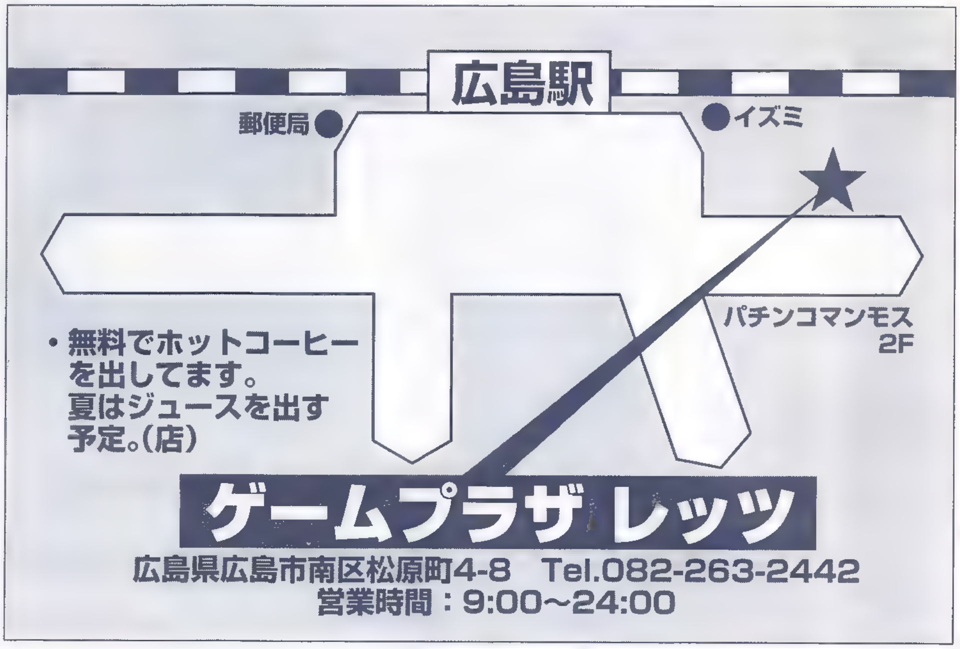
熊本県熊本市黒髪5－4－62　☎（096）343－9831

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション スペシャルコース	1,170,050	カスカスカス	ALL SP CD-D-G-D
2	てんこもりシューティング（中級）	1,861,700	YST－SMR	ALL 中級 全面ノーミス
3	テトリス ザグランドマスター	12'49"26	YST－す	ALL GM I
4	超鋼戦紀キカイオー（ヒーローチャレンジ）	6,381,800	XYZ	ALL クイズダック
5	ライデンファイターズJ2（チェイサー）	110,596,070	消えました	ALL 2P側 連なし電パ未使用
通信欄	当店ではスコアラー様大募集中です。全台50円2プレイとなってますので、ぜひ遊びに来てください。あとZERO3大会参加の参加ありがとうございました。あとあと、すみれさんGM達成おめでとう!! by SNT			

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34－10　☎（099）252－8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリート（ハード）	715,884	PDK2号 R－DOM	「あたみゅー」ぬるい「みに丸」よくできた。
2	レイクライシス（WR－03）	17,173,110	NCLS	1CALL
3	ザ・ハウスオブザ・デッド2	87,600	ISO	1CALL
4	ジョジョの奇妙な冒険 承太郎 DEATH 13	2,439,700	Y	1CALL
5	ストリートファイターZERO3（コウキ）	5,802,500	IKQ－LKS	1CALL
通信欄	2月6日現在、ビートマニアコンプリートが非常に盛り上がっています。今後はビートマニアに次ぐ大型機を導入予定しています。この方面がゲーメストに掲載される頃には、手に入ればギターフリークスが入荷してるかもしれません。ぜひ遊びに来てください。　店員　大迫			



ゲーム・イン・ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2	1,105,500	ナカマー	Z－1 バルピロ使用
2	怒首領蜂	433,890,600	LIT－DED	1C2－7 火蜂 Cタイプ使用
3	餓狼伝説W.A.	8'51"40	OGA その名はオギャー	1CALL ビリー使用
4	ファイティングレイヤー	1,663,700	MAKiYA'99	使用キャラ ホン 1CALL
5	パカパカパッション	1,142,230	P R.M	1CALL Sモード4曲
通信欄	餓狼伝説W.A.、グラディウスⅣ等が入荷しております。牧志店には、スパイクアウトF.E.入荷!!　牧志店共々インナハⅡ店をよろしくお願いします。店員一同。F県のIさん、たまには連絡ください。店員　大城より!!			

ゲームステージ・ビート

香川県高松市花ノ宮町3－2－2　横井ビル1F　☎（087）868－6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス ザグランドマスター	12'13"10	ジョージ	GM
2	テトリス ザグランドマスター	12'24"10	K	GM
3	ガンバード2（マリオン）	1,923,800	かりな	2－6 連付
4	V・V	5,089,890	ZBB	
5	ホッピングマッピー	37,215	AZB	21面
通信欄	ついに念願（?）のガチャポンを設置しました。ユウジンの商品も扱っています。それと自動販売機が6台あるのでいろいろなジュースが飲める…というわけで当店では、レベルの高いスコアラーの方々の来店をお待ちしています。レゲーのリクエストもよろしく。　by ㊧			

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699－4　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（タビア）	1,671,200	SoDoM改	連付 2－5ボス
2	ガンバード2（アルカード）	1,349,800	ATFくん	2－2
3	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	1,977,400	ボケけちっちまった VL10	2－5中ボス
4	エスプレイド（いろり）	29,307,630	ATFくん	ALL 残6－2 タバコ×2本
5	ビーストバスターズ セカンドナイトメア	1,069,360	T.O	4面
通信欄	ビートマニアコンプリートミックス入荷しました。ただ今好評稼働中バーチャストライカー2Ver.99対戦台熱中！D&D#2復活しました。もちろん4人同時プレイOK！（デバッグモード禁止）藤崎　風君D&D2基板提供ありがとう。　by LEE			

アミューズぽぱい国際通り店

沖縄県那覇市安里2－4－3　カプセルインオキナワ1F　☎（098）863－5765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2	,216,100	QRS	タビア 2－1
2	ファイティングレイヤー	1,535,200	MAKIYA'99	ホン ALL
3	グラディウス	151,400	MAKIYA'99	ビッグハイパー迄地獄
4	ストリートファイターZERO3	1,187,000	J・F	ALL－クリア Z－ISM
5	ソニックウイングス リミテッド 2ndスカウト	8,656,170	DSC	ALL
通信欄	先月より行なわれた「ファイナルロマンスR」大会参加のみなさん、ご協力ありがとうございました。'99年も定期的に大会開催の予定ですので我こそと思うみなさま！お気軽に当店までお越しください。オラタン、JOJO、KOF'98、その他、もりもり絶賛稼働中！ぽぱい			

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	1'53'48	H KAWANO たぶんこれで最後	あやね 1C（バースト）
2	餓狼伝説W.A.	6'22"63	GAA	ビリー ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険	772,900	H.I	承太郎
4	グラディウスⅣ		募集中！待ってます	
5	パズルメモリーズ	22,097,000	FCF	
通信欄	最近ハイスコア申請が少ないハイスコアボードが淋しい状態です。みなさんからの熱いハイスコアコールお待ちしております。－H KAWANOさん1分代おめでとう。お店に来る機会があれば、声をかけてね。－　ハイスコア担当　高倉			

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2－34－3　苺ハウジング2F　☎（0886）56－5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（アルカード）	1,577,400	FLGS－アルフ	2－4
2	月華の剣士2（サバイバルモード）	47人斬り	NIR	響一力使用
3	弾銃フィーバロン（タイムアタック、魚太郎）	2,257,627	AHO	1848人
4	Gダライアス（レゾーン）	34,649,420	T.T㊊	ALL 残×2
5	パイプドリーム（Bコース）	3,551,040	AMT－SAD	ALL
通信欄	今だに熱が冷めないGダラ、パイプドリーム更新おめでとうございます。今後もご来店お待ちしております。			

次回の"狙うぞハイスコア!!2"の締切日は、

4月11日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

当コーナーでは新規掲載希望のストック受け付けも募集しております。掲載まで待てるというお店の方、店住所・電話番号などの連絡先、店長およびスコア担当者名と現在のスコア状況などのPRを添えて下記までお送りください！

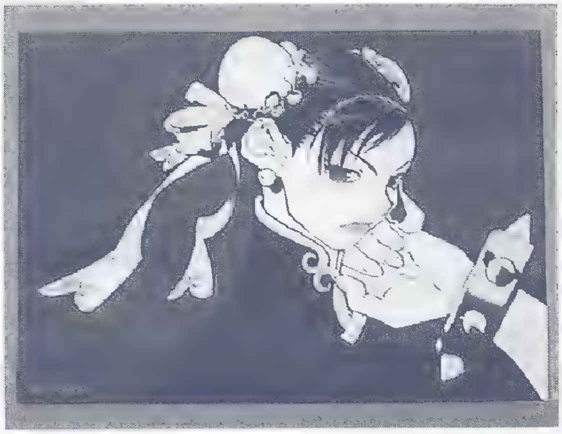
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ゲーメスト
狙うぞハイスコア!! 2「ゲーセンマップ」「掲載希望ストック」係まで

プレゼント

1「ストリートファイターIII 3rd STRIKE」紙袋&ポスター

AOUショーの名物になっているメーカー紙袋。今回のカプコンは、非常に質感が高いシックな春麗のイラストを使った紙袋を配っていた。会場でもこの紙袋はすごく目立っていたぞ。中身はAOUショーのカプコンのカタログ（写真左）と、同じイラストを使ったポスターが入っている。当然、絶大に期待されている「ストリートファイターIII 3rd IMPACT」のものだ。地方在住で、ショーに行けなかったカプコンファンのみんなにプレゼント！



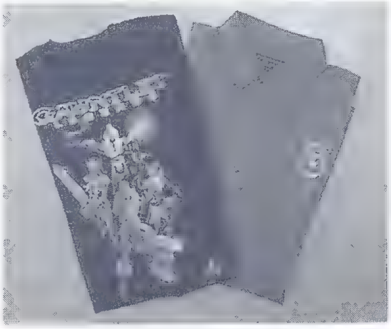


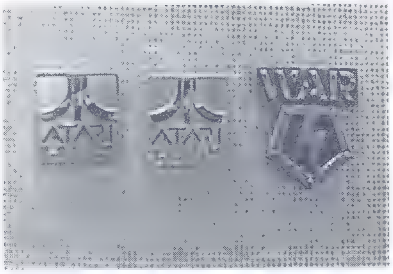
15名様

CAPCOM
presents

5 アタリ「WAR」セット

アタリ社の副社長・マーク氏が、わざわざアメリカから持ってきてくれた品々。AOUショーに出展された「WAR」のグッズや、みんな大好き「ガントレットレジェンド」のグッズがたんまりとあるぞ。どれもアメリカの豊穣な大地を感じさせてくれる。







3名様

ATARI
presents

2「バトルギア」のぼり

ゲーメストとタッグを組んだタイムアタックキャンペーンが開催されている。最速は誰だ？



2名様

TAITO
presents

3「バトルギア」ネックホルダー

今、流行の首から下げるストラップ。ネックホルダーというのが正しい名前みたいだけど、その「バトルギア」バージョンがこれ。「バトルギアWINNER」と刻まれたプレートがついてるぞ。



5名様

4「ブラッディロア」ソフトビニール人形

ゲーメスト新加入のライター・若人から、挨拶がわりのプレゼント。同じく新加入のアストロもよろしく頼む。ちなみに写真は思いっきり適当に組んだものだ。



1名様

WAKATO
presents

応募の注意

1 応募にはこの号のアンケートハガキを使おう！
2 余白には、はみ出しコーナーへの質問とかを書こう！

次号予告

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

Fight for the Future



次号はストⅢ3rdをはじめ、この春発売のゲームの情報が盛りだくさん。ガンビート、エアラインパイロッツ、クレイジータクシー、ビートマニアⅡDX…人気タイトルの詳しいことをいち早く知りたいなら必ず読でおこう！

話題のNEWGAME

CRAZY TAXI クレイジータクシー（セガ）

beatmania ⅡDX ビートマニアⅡDX（コナミ）

BATTLE BAKRAID バトルバクレイド（エイティング）

徹底攻略 ■餓狼伝説WILD AMBITION（SNK）■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）■幕末浪漫第二幕月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～（SNK）■スパイクアウト・ファイナルエディション（セガ）■グラディウスⅣ（コナミ）■ギガウイング（タクミ/カプコン）■バトルギア（タイトー）■ガンバード2（彩京）■ガントレットレジェンド（ATARI/SNK）

※予告内容は都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

今号の募集

すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

ゲーメスト編集部アルバイト急募

●ゲーメストを作るお手伝いをしてみませんか？
編集アシスタントを若干名募集しています。

■募集条件■

最低毎週5日間（AM10:00より）出勤できる人♥
神保町／地下鉄：三田線、新宿線、半蔵門線から徒歩6分。又はJRお茶の水から徒歩10分の当社に1時間程度で通勤できる人♥
18歳以上で、かつ学生ではない不屈の精神を持った男性♥
（学校に通ってなんていられないほど忙しい！）
●上記以外には、コンシューマぁ…ナニそれ？俺はアーケードゲームが好きじゃ！整理整頓が大好き♥筐体のメンテやハーネス作りは任せてけろ！俺はプラモ3段だぜ!!キーボード打てるぜ！DTPに興味あるぜ！写真撮れるよ～ん♥俺には強靭なバディがある♥など。
●こんな悪条件でもやってみたいという人は、写真付きの履歴書と自己アピール、そして必殺技を明記のうえ、下記の宛先まで大至急送ってほしい!!!!

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社
ゲーメスト編集部「アルバイト俺はやるぜ！」係

ゲーメスト アイランド

<アイランド文章&白黒イラスト投稿用アドレス>
island@shinseisha.co.jp
<はみだしコーナー用アドレス>
ps-post@shinseisha.co.jp

■コーナーの内容 ●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り 地球が滅ぶまで
■応募の決まり ●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

はみ出し情報原稿

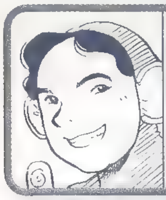
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

■コーナーの内容 新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り 特になし（常時募集中）
■応募の決まり ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

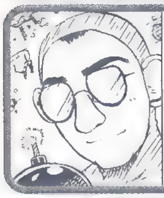
VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST

ゲーメスト次号 No.258 は予価540円で

3月30日(火)発売!



●最近は攻略原稿を極力書かないように言われているのでゲームをやっていないと思われそうで残念。サイキックフォース2012のエミリオ以降はスパイクアウトのスパイクとカオスヒート3キャラをクリア、最近は月華の剣士の骸と雪（美女と野獣？）、ガントレットレジェンド・てんこもりシューティングをやってます。てんこもりは個人的には非常に面白いのだが上級がムズイ。上級のハード4は不可能ゲーに近いのでは？　（石井ぜんじ）



●最近善之字元帥との間で「ゲーム勝負」が熱い。対戦なら先に10勝とか、シューティングなら期間を決めて先にクリアしたら勝ちというふうに目的を設定すると、普段とは少し違った意識でゲームに臨める。ZERO3100勝、ショー会場での5機種勝負、グラⅣ１周などいろいろやってきたが、結果は惨敗。だが酔った勢いでの「DDR2勝負」で遂に初勝利！缶コーヒーなんかを賭けると勝負強さも育つぞ。あなたもいかが？　（C・LAN）



●ついにウチの編集部もLANでつながったりして会社っぽくなってきた。ということで、順調に延びているDiablo2であるが、編集にはあまりバレないようにライター同士で遊ぶことを夢見ている。現在はhellfireで我慢。
　あと、自分の家は気付けば座間市。通信環境が良くなっているではないか。これまたいろいろできそうだが、何も動いていないのが実情。何かやろうかな。　（がっちん）



●先日、地元の知り合いの卒業公演に招待されていってきた。内容は舞台演劇だったのだが、普段接している友人とは違った真剣な表情をみることができ、かなり新鮮だった。しかも、一生懸命頑張っている姿をみると不思議と感動してしまうのだ。公演がおわり友人と会話をすると、いつもの姿になるのだが…。
　ゲーム業界でも、この先感動を覚えるような作品が発売されるのを期待したい。PS：水工おつかれそしてがんばれ！　（SHO）



●キャサ夫です。6年続いたメスト生活もとうとう今月でエンディングを迎えることになりました。特に俺の甘え、わがままを聞いてくれた編集の方々には大変お世話になりましたと、この場をかりて一言お礼を言っておきます。同時に今まで読んでくれていた読者のみなさんも、ほんとうにありがとうございました。また違った新たな世界で俺も頑張っていきたいと思います。



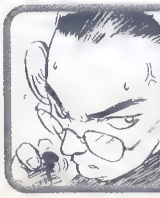
●一月の終わりに、友人二人を強引に誘い（一人じゃさみしい…）大好きなCRAZEのLIVEにいってきやした。しかも、ライブを行う場所がマイハウスから近い川崎クラブCITTAだったので、「もういくっきゃねぇ～」と、思い立った瞬間に即チケットを購入。やっぱり狭い場所でのLIVEは最高ですね。みんなと一緒になれるっつ～か、なんつ～か、う～ん感動した。
（CRAZE命のアストロ）



●2元的なものを現実に求めた時代は遥か遠い。虚構内ですら下手に手を出すと興ざめする。諦めた人も多いがボクの興味は常にそのあたりだ。ゲーセンで遊ぶのも他のことも。某マルチに感動した理由もそれ。あれはまさにその手があったか！（爆）マーラーを聴くのも！あぁバーンスタイン！カウボーイビバップも最高！「オレの好きなモンが3つあるって知ってたか？ガキとケダモンと跳ねっ返りのオンナだ」って感じっすね。　（珈琲ふりーく）



●いや～っ!!ダンスダンスがおもしれぇ。それのせいかは知らんが、左膝がマジで痛ぇ。北へ…イヤイヤ、ポップンとパワーストーンためにドリキャスを買って、懐もマジで痛ぇ。G-Model荻窪も閉店して心まで痛ぇし…なんとかならんかね。話は変わりますが、メール環境っちゅうものを装備しました。ダレからも来なかったらさみしいので、ご意見、ご感想、ご要望なんぞを、SUW.07@b4.mnx.ne.jpまで送ってくれたら嬉しいッス。　（スー）



●新声社に入社して早5年、思えば遠くに来たもんだって感じですね。最初はムック班に籍を置き、社員になったと同時にゲーメスト本誌へ。基本的に15日号に関わり、途中にムックをつくったりもしたなぁ…。セガポリスとか懐かしいよ（知ってる？）。人の入れ替わりも激しかったなぁ。他部署にいった人はガンバっていい本をつくってほしいよ。いやぁ本誌を進行しながらムックはキツイね。　（ノリック）

論　面白さの表と裏にあるもの

石井ぜんじ

自分がゲームにはまり始めたのは、有名なゼビウスという縦スクロールシューティングを始めてからである。ゼビウスがそれまでのゲームと比べて面白かったのは、縦スクロールで見たことのない地形がどんどん出てくるところだった。継続プレイがない時代だったので、先を見るにはうまくなるしかなかった。

ゲームの中の一番の魅力の一つに、新しい世界が経験できるというところがある。同じ面ではまっていたら面白いわけがない。ゲーム性うんぬんより、新しい出会いがあるというのが楽しいのである。だが、その面白さを大きく引き立てていたのが、うまくならなければ先が見られないというシステムであった。うまくならないといけないというのは公平で説得力のある理由であり、そこでのストレスが逆に達成感を非常に大きく増幅する。

ところが、それを崩していったのが、継続プレイとロールプレイング的発想である。お金をその分積んだり、回数さえ積めば確実に先に進めるというシステムである。はっきり言えば、プレイヤーを甘やかしているシステムと言える。

対戦格闘ゲームがお金を200円入れたら2倍強くなったらどう思うであろうか。確かにお金を使わないとなかなかうまくなれないが、それはまた別の話である。

甘やかされて育ったプレイヤーには、ゲーマーとしての本当の面白さはわからないと思う。それはそのプレイヤーのせいというよりは、そういうゲームしかない現状に問題がある。本当のゲームの面白さを教えられる機会がないのが不幸である。まあ幸不幸は人それぞれの判断なのだが。

自分にとってはうまくなることによって初めて先に進め、長く遊べるのがゲームだという環境で育ってきた。今は対戦格闘ゲーム以外、うまくなっても得られるものは少ない。うまくなることによって得られるものを多くすることが、対戦格闘以外のゲームを盛り上げる本質のように思う。

人間、あまりストレスは感じたくない。だが、物事が単純に達成できたら、面白さもないし、ストレスを克服する機会もなくなる。とにかくストレスのないように、ゲームも社会も、そんな方向に進んできたように思える。それでも実際にはストレスを感じる人が多くなっているのが皮肉である。ストレスへの耐性が弱くなるからだろう。

この際、時代に大きく逆行して、継続プレイのない、先に進むことのみがステイタスになるような、そんなゲームを誰かが作ってみたらどうだろうか。自分の本音としては、そんなゲームこそやってみたいのだが。

待って～もうひとこと

●ゲーメスト編集部から、何とあの「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」のムックを発刊するぞ！ガンシューティングがムックになるのは、ウチらとしちゃあ初めてのこと。全ステージ全ルートを詳細に攻略！もちろんDC版にも完全対応だ。っていうかもうすでにノリック＆善之字＆きらり屋は死にそう～な感じ。つーわけで3月25日発売予定、本体予価1150円だ！買ってほしいぜ！
（宣伝野郎サバダバ）

●前号の特集「ＮＡＯＭＩ～その現在と未来～」記事内におきまして、サミー株式会社の表記が旧社名（サミー工業）に、また、「ギルティギア」の©表記が、間違っていました（正しくは、©1998 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.）。
　この件に関しまして、サミー株式会社の関係者の方々に、多大なるご迷惑をおかけしたことを、ここにお詫び申し上げます。
（ゲーメスト編集部）

表紙の裏をとれ

●春麗がピンで表紙になるのは何とも久しぶりですね。今回の表紙イラストはAOUショーでカプコンのおみやげ袋に使用されたものであります。しかし春麗魅力的。女は守られるために美しくなり、男は守るために強くなるとか。強さを兼ね備えた美しさってのは無敵なはずなのに、なぜか可憐さを漂わせる…それが春麗の変わらぬ魅力なのかな。
（分析野郎シャバダバ）

次号GAMESTは
3月30日(火)発売

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON PONY CANYON

-ORIGINAL SOUND TRAX-

餓狼伝説 WILD AMBITION

／SNK新世界楽曲雑技団

PCCB-00364　¥1,890(税込)

予約特典：スーパーピクチャーCD

SNK格闘ゲームの根幹、「餓狼伝説」シリーズの最新作がハイパーネオジオ64のハイスペックで甦る!餓狼伝説オリジナルサウンド・コンプリートアルバムの決定版!!　登場キャラクターのボイス&S.E.も完全収録。オールカラーブックレット、楽譜シート付。

【収録曲】11th Street(テリー・ボガードSTAGE)／Black Rose(山崎竜二STAGE)／男意気(坂田冬次STAGE)／超楽天中華街(リー・シャンフェイSTAGE)／The Battue(ギース・ハワードSTAGE)／Voice Collection／S.E. Collection／他全33トラック



CD 99.3.17 ON SALE



CD 99.4.7 ON SALE

SNKの大人気キャラクター麻宮アテナがアドベンチャーゲームになった!! 「ATHENA～Awakening from the ordinary life～」が、早くもCDで登場! オリジナルサウンドはもちろん、登場キャラクターのアテナ(CV：池澤春菜)、理香(CV：白倉麻子)他のムービー中音声トラックまでをボリュームたっぷり2枚組(全85トラック)に収録! オールカラーブックレット、楽譜シート付

-ORIGINAL SOUND TRAX-

ATHENA Awakening from the ordinary life

／SNK・夢工房

PCCB-00367　2枚組　¥2,310(税込)

予約特典：スーパーピクチャーCD

プレイステーション用ゲームソフト
「ATHENA～Awakening from the ordinary life～」エンディングテーマ!

wannabe C/W NEW LIFE /Misty Eyes

PCDA-1139　¥1,020(税込)

CD NOW ON SALE

ハイテンションで、世紀末的なデジタルロックサウンド!! VocalのRUMI、KeyのCOLA、GuitarのKIKU、『Misty Eyes』の3人が奏でるデジタルロックサウンドが「ATHENA」の世界観をさらに広げる。 ポニーキャニオンより好評発売中!!



SNK Presents NEO-GEO DJ Station Live'99

東京公演に続き、大阪公演迫る!!

大阪公演 1999年3月21日(日)
開場18：00／開演19：00
会場 Zepp Osaka

SNK人気ゲームキャラクター&声優による歌とドラマのニューエンターテイメント!!

【出演】
野中政宏(草薙 京),安井邦彦(八神 庵),石井康嗣(山崎竜二),生駒治美(ナコルル),金月真美(李 香緋),氷上恭子(高嶺 響)
池澤春菜(麻宮アテナ),神谷けいこ(リムルル),モンスター前塚(チョイ・ボンゲ),コング桑田(ギース・ハワード)
曽木亜古弥(不知火 舞),一条和矢(アスラ),南かおり(色),西川葉月(シェルミー),浅田葉子

【チケット発売中】
大阪公演　HIP大阪　TEL06-6362-7301　他各プレイガイド　チケットぴあ/チケット・セゾン/CNプレイガイド/ローソンチケット

Next Comming Soon!

CD 99.4.21 ON SALE
-ORIGINAL SOUND TRAX-
VJ
PCCB-00368　¥1,890(税込)
予約特典：スーパーピクチャーCD

CD 99.4.21 ON SALE
-ARRANGE SOUND TRAX-
餓狼伝説 WILD AMBITION
PCCB-00371　¥2,940(税込)
予約特典：スーパーピクチャーCD

CD 99.4.28 ON SALE
-RADIO DRAMA-
ATHENA
PCCB-00370　¥2,940(税込)
TBS系ラジオ「子安、氷上のゲムドラナイト」4月 ON AIR
予約特典：スーパーピクチャーCD

PONY CANYON SCITRON INTERNET URL:http://www.scitron.co.jp/label/ お求めはお近くのレコード店で。

最速は誰だ!ランカーになるために必要な条件とは?
タイムアタックランキングバトル対応攻略がスタート!

BATTLE GEAR™
バトルギア

タイムアタックランキングバトル参加方法

ルール

①タイムアタックモードでの、コース別／クラス別、１位のタイムのみランキング集計対象とします。
②集計方法は、①地区別（全国４地区／Ａ地区：北海道・東北・甲信越、Ｂ地区：関東、Ｃ地区：中部・関西・北陸、Ｄ地区：中国・四国・九州）、②コース別（初級・中級・上級・超上級）、③クラス別（Ａ、Ｂ、Ｃ）の順に集計し、ランキングされます
③全４回のランキング結果をゲーメスト誌上にて発表します。各回ごとにランキング集計を行いますので、**ランキングはその都度更新されます。**
④募集対象コースは、第１回目（初級・中級）、第２回目（中級・上級）、第３回目（中級・上級）、第４回目（超上級）と、各回ごとに限定させていただきます。ただし、クラスについては、複数のクラスで申請しても構いません。

[illegible]

①募集対象コース、募集締め切り日を確認し、必ず**〝タイムアタックモード〟**にて、タイムレコードにチャレンジしてください。
②コース別／クラス別にて１位になりましたら、**店内に設置してある専用ハガキ**の記入欄に「エントリーネーム」「タイム」「コース」「クラス（車種）」「パスワード」「ご本名」「ご住所」をご記入ください。
※必要事項が未記入の場合、無効になることがあります。特に〝パスワード〟は、ネームレジストの時点で必ず控えをとるようにしてください。
③店舗スタッフに確認印をもらい、**専用ハガキに50円切手をはり、指定期間内にゲーメスト事務局宛にご送付**ください。

[illegible]

ランキングされた方には、認定証と〝OPTION〟ビデオを進呈いたします。



初級「LakeFront」攻略　PART１

ゲームが発売されたばかりだが、さっそく攻略もスタート！
目標は３月末締め切りの第１回「初級」で最速タイムを出すことだ！

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる㊢





コース幅を有効に使い、最速ラインを見出してくれ!!

ゲーム発売と同時に展開される「タイムアタックランキングバトル」。第1回目の集計は「初級」「中級」コースで行われるわけだが、締め切りも3月31日（水）までと、あと少ししかない。
そこで今回は、第1回目のみの申請対象となる「初級」コースを、みっちりと攻略していきたいと思う。
「初級」は、意外にメリハリのある展開になっている。確かにコース幅も広く走りやすいコースなわけだが、要所要所にテクニカルなコーナーが存在している。油断するとそういうところで上達を遅らせてしまうこともありそう。今回の攻略では、そういった点もチェックしつつ、「タイムアップランキングバトル」に向けて少しでもタイムアップを目指していきたい！もちろんクラス別にもしっかりチェックするぞ！



「初級」で「タイムアタック」だ！決して油断はしないこと！

●インターネットランキングも同時開催！ゲーム終了時のパスワード入力で、インターネット上でも最速王を狙え！
アドレスは、タイトーホームページ　http://www.taito.co.jpへアクセス！

BATTLE GEAR

詳しくは店頭のポスターにて。必ずキャンペーン専用ハガキにてご応募ください！

まずはコース下見から「初級」

クラス別に攻略する前に、コース下調べから入ることにしましょう（コース図参照）。スタート直後は、ストレート。しっかり加速させながらシフトアップをしよう。


ハイスコアを狙う上でまずミスをしたくないのがこの部分になるだろう。

1つ目の右カーブは緩め。各クラス共に十分にスピードに乗って抜けていくぞ！


クラスに応じてラインが変わる。いかに次の右カーブに対応するかで！

2つ目の右カーブは、第1重要ポイント！クラスが上になるほど、ここの抜け方がタイムに大きく影響してくる！いかに大きな弧で高いスピードを維持するかが重要だ！高いスピードを維持して抜けると3つ目は逆の左カーブ。


第1重要ポイント。上のクラスほどタイムにかなり影響するところ！

高速でラインがふくらむところでの切り返しとなるため、決まったラインを走れるようになるまでは臨機応変に最速ラインを作れるようにしたい。


前の右カーブを失敗すると必然的に難しくなるのがこの左カーブ！

沿道に桜が咲き乱れているところは、前半の入り方で後半の加速が決まる！いかに入り口で向きを合わせるかだ！


その先の逆S字のクリアは、ここの右カーブのライン取りで決まる！

その入り口の右カーブは早めからインに入ると弧が大きくなって次の左カーブの入り方が悪くなる！これを解消するため、少し強引にインに入るようにして対応すること。


この右カーブ単体でラインを作るとダメ！次の左カーブを考えること！

すると次の左カーブの入り口をアウト寄りにすることができる。イコール加速させやすくなるということだ！

出口の左カーブは、これにより大きなライン弧へ！どんどん加速をさせて脱出だ！


前のカーブでしっかり進入角度を得られると加速にかなり差が出る！

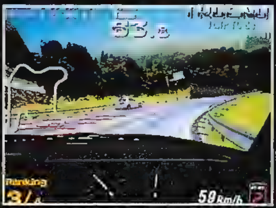
アウトいっぱいまでふくらみ加速！するとチェックポイントが見えてくる！これを越えると後半へ突入だ！


コース幅をしっかり使い、加速を十分にさせて通過！そして後半へ！

後半に入るとすぐに第2重要ポイントにやってくる。ここはクラスが上になるほどコース幅の使い方、そしてスピード調整、ハンドル操作が厳しくなる！いかにインに入り、曲がっていくかだ！


アウトからインへ！ここのインを受けるかどうかで大きく変わるぞ！

クラスCではできるだけ大きな弧を、クラスBではその上にクルマの向きの調整を入れ、クラスAではさらに必要最小限の減速と素早い操作によるライン作りが必要となる。

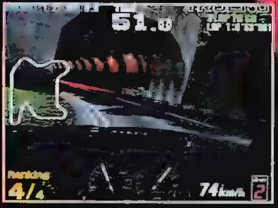

第2重要ポイント！まず大きな弧！そして切り込みと減速！大丈夫？

そしてこのS字の脱出！いかに早く脱出する方向にクルマを合わせられるか！加速させられるかだ！

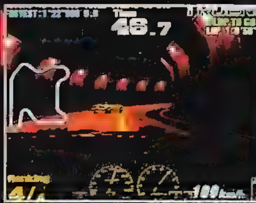

加速させてこの右へ。次のきつい左を考え、インのまま走り抜けていく。

加速しながら軽く右カーブへ。ここはアウトからインへ入り、右寄りを走るように。すると次のきつい左カーブの進入がしやすくなる！第3重要ポイントとなるところ！


第3重要ポイント！まず入り方。クラスごとにしっかり覚えること！


クラスが違えばパワーが違う！クルマの特性を生かして操作すること！

上のクラスになれば当然ながらスピードが高い。これによる進入の違いは、切り込みと、減速するタイミングが変わってくること。より多くの減速が必要になるからだが、逆にその有り余るパワーを使い、ドリフト走行を使うことで、通過スピードを上げることもできる！そこで重要になってくるのがインを向く量だ。それを実行し、さらにライン弧が大きくできれば完璧！


意外に手を抜けないのがこのトンネル出口の右カーブ！油断するな！

きつい左カーブの直後トンネルへ進入。その出口には少しきつい右カーブが待っているため、短い距離の中で右から左へラインを変え、アウトから進入できるようにする。意外にここ、ミスが多い！


この右カーブは、スローインファーストで抜ける！加速を重視するため。

最後の右カーブを抜けるとゴールとなるチェックポイントまでストレートとなる。となれば、いかに出口で加速しやすい走り方をするか！


そしてチェックポイントへ！この前後はトップスピードへの挑戦となる。

各クラス共に3周で終了。「初級」コースの下見、これでOKかな？ではでは本格的にコースを攻めるとしよう！各クラス別に攻略するぞ！

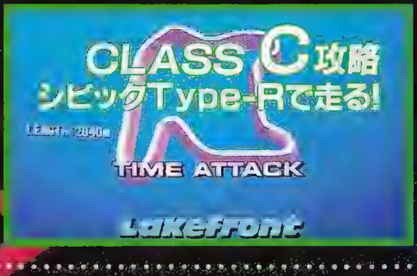
ずるずるの バトルギア なんでも インプレッション

久々に「イベント」なる仕事をしました！あまりに久しぶりなため、そりゃあもうあがりっぱなし！1回目のMCでは本名まで言っちゃった！でもお隣の鈴木お姉さんがいい感じで進めてくれたので、私は助かりました！

で、仕事は？そう、お客さんと対戦！他のブースも見なきゃあならん状況で練習は…。勝敗は3勝3敗！なんとか引き分けたって感じ。これじゃぁいかんのお！


う〜む、久々にこういう場に出された！いや〜緊張するするする？

●「バトルギア」タイムアタックランキングバトルに関するお問い合わせは、
ゲーメスト「バトルギア」キャンペーン事務局（TEL03-3293-9324）担当：山下まで。
※受付時間は平日の13:00〜17:00(土、日、祝日除く)。キャンペーンに関する質問のみに限らせていただきます。



クラスCでアタック！

まずは走るクルマだが、マジに21台、走らせてみて速かったのが「シビック」。パワー、車両重量を考えると当然と言える結果だろう。

そのシビックである！ ポイントになるのは、他のクラスよりも……いため、いかにスピードが落ちないように走らせるか……を実現するにはいかに……弧を大きくできるかだ。

このクラスの闘いは……激烈になるはず……



いかに滑らせないように走らせられるかが重要！

スタートは、8千回転ちょっと上で待ち、シフトアップはレッドゾーン手前でやろう。

スタートしたら、1つ目の右へ向け、斜めに走る。少しでも最短コースを走る。

1つ目の右を抜けたらすぐにアウト、左へ寄り、きつめの右への進入へ備える。

クラスCでこの2つ目の右へ入るときは、いかにグリップ走行をさせながら抜けることに注意する。その結果、少しスライドするのはOK！

そのスライドは、インにつく前に終わらせる。このとき3速へ一度落とそう。


コース幅を最大限に使ってアウトからインへ！少しスライドさせるぞ！

桜街道の部分も同じ。スライドを後半に持ち込まない。

そしてここも3速へ落とす。

S字の注意…は、いかにコース幅を使うか！ それを実現するためには、前半の左でいかに早く左に寄り切るかだ！

早く寄り切ったところから大きな弧を描いて抜けていく。

後半の右、さすがに全開では抜けられない。ここは右へ切り込む前にアクセルオフでポンとブレーキを踏み、4速から3速へ落としていく。

加速させてトンネルへ。

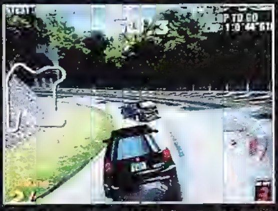

できるだけ大きな弧を作るために、できるだけ左寄りから切り込むぞ！

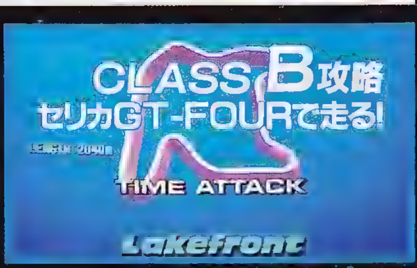
ここ、きついです！ コース幅をフルに使って弧を大きくする。ただ、今まで以上に減速を多くしないとダメ！ 手前でしっかり落としきってから3速にしっかり切り込むこと！

加速させやすくするには、少し強めに切り込んで、後半にカウンターを当てられるといい。トンネル出口は、その感じを全開のまま行う。

そしてストレートへ！

そしてタイムだが1周目を55秒台、2周目以降を49秒台にし、2分35秒を目指そう！


チョンとブレーキングと3速でインへ！早めにカウンターをあてるぞ！



クラスBは、4WDのセリカを選択してみた。選んだ理由はその駆動性！

このクラスになって気をつける点は、パワーが上がった分、ラインがふくらもうとするので、それを抑える操作をしなければならない。

具体的にいうと、コーナー進入時にクルマの向きを深めるようにして、ふくらむ力を抑えるようにすればいい。

あとはその量を調節できるかどうかだ！ できれば確実に上位に来れるぞ！



パワーを生かしてドリフト走行を活用せよ！

スタートは、7千回転弱で待ち、必ずレッドゾーン手前でシフトアップすること！

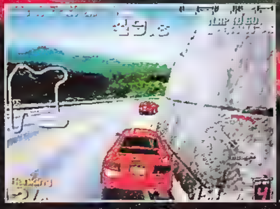
スタートして1つ目の右へのラインはシビックと同じ。

その次の右へは、シビックのときよりも気持ち少し早く外へ出るようにして、安定した状態からインへ切り込める準備を作っておこう。

2つ目の右は、シビックのときよりも強めに切り込む。時速150キロ以上で通過できるといいだろう。

抜けたら切り返し。インからインへ抜けていく。

桜街道部分は、シビックのときよりも強めに切り込み、後半の左への進入角度に合わせたドリフト走行にする。


アウトからインへ入るとき、少し強引に切り込む！出口へ向きを調整！

ここの部分、切り込みとカウンターが合えば4速のままで走り抜けられるぞ！

S字も基本はシビックと同じ。よりクルマの向きを深めて外へふくらもうとする力をドリフトで解消し、インをキープし、弧の大きなラインで走り抜ける。ブレーキを使うのと3速にするのは同じだ。


目いっぱいアウトからブレーキ&3速で一気にインへ！短時間に終了！

トンネル入口の左は、スピードが上がっていることを忘れないようにし、向きが合う、スピードが合うまでの時間とスペースを作るように！

ドリフトをさせたらコーナー脱出時は必ずカウンターを当てて加速させられるように。

トンネル内で、右から左へラインを移し、出口の右をコース幅をしっかり使って、全開でドリフトさせて抜ける。

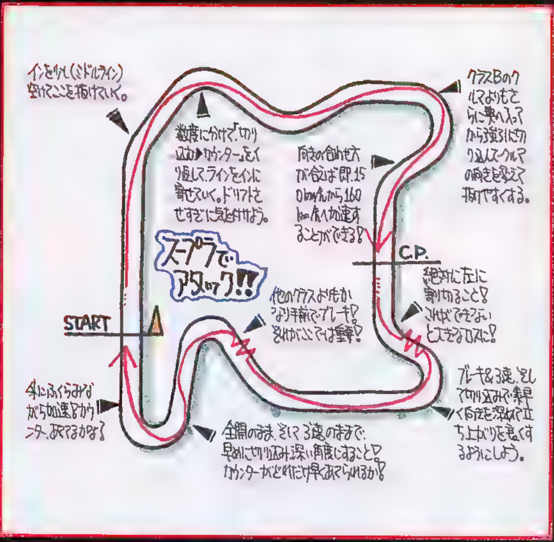
いかに早い時期にインに寄れるかがポイントになるぞ！

タイムは、1周目を53秒台、2周目以降を47秒台にし、トータルで2分29秒を目指す！


いかに早くインへ入るか、そして向きを深めるかがポイントになるぞ！

●タイムアタックランキングバトルの申請は、バトルギア設置店に用意してある専用ハガキ、もしくは、今号の本誌に付いてある専用ハガキのどちらかで、必ず申し込んでください。

第1回（初級・中級）の締め切りは、3月31日（水）消印有効分まで！





さあクラスA「初級」のようなコースはやはりこのタイプ『スープラ』！

国内トップクラスのハイパワーをいかに速さにつながる走りにできるか！

そのポイントになるのは、ストレートでのスピードよりもコーナーでのスピード（他と同じか！）だ！

いかにコーナー進入でそのコーナーの限界スピードに合わせられるか、そしてパワーを生かしたドリフトができるかだ！大変だぞ〜！

高速コーナーは進入時のクルマの角度が重要！

まずはスタート。6千5百回転ちょっと上で待ち、GOサインでフルアクセルへ！シフトアップは、レッドゾーンギリギリで行う。

加速しながら1つ目の右へ。1周目は加速途中でまだスピードに乗っていないのでインを通る。2周目以降はスピードが出ているため、インを空けて走るようにする。

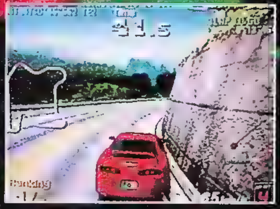
その理由は、インを通ってしまうと次の右への進入のための寄りが間に合わなくなるため！またインに寄ろうとすると、ハンドルを切ってしまうので、加速が鈍ってしまうからである。


ここはあまりインに寄らない！寄ると次の進入の準備がつらくなる

それをしっかい理解し、ラインを作る。そして2つ目の右へ。

さてこの右、クラスAともなるとかなりのオーバーペースになる！いかにスピードを落とさないようにするか！

そこでやらなきゃいけないのが高速ドリフト！そのスピードは時速160キロ！どうすればできる？

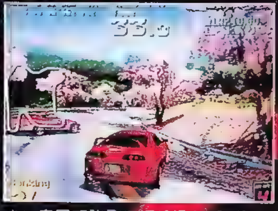

アウトから強引に切り込む！即カウンターをあてて減速を抑えること！

それは、いかに素早くハンドルを切り込み、一瞬でクルマの向きを深められるか！そして即カウンターを当て、落速を抑えきれるかだ！これにできるだけ大きな弧を描くことが加わる！かなり辛いぞ！

その直後の左は、ミドルからの進入とし、次の右へ。

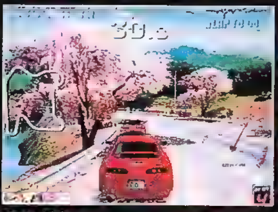
次の右へは、少しインを空けるラインを取る。その理由は、1つ目の右と同じだ。

桜街道の左だが、少し奥まで入ってから強めに切り込み、アウトからインで4速のまま抜ける。インで抜ける理由は、次の左をできるだけ大きな弧で走り抜けるためだ！


少し奥目で強引に切り込んでインへ入り、向きを変えて後半へ抜ける！

その左へのアプローチ部分、早めにカウンターを当てられるとドリフトによる減速を押さえられるぞ！

このときのドリフトだが、進行方向に対して45度ぐらいまでクルマの角度をつけていい。これでも足らないかも。


向きが合っていると後半の弧が大きくできる！イコール、速く走れる！

後半の左は、完全にグリップさせて走ること！そしてコース幅をいっぱいに使って加速をしやすくすること！

キツいコーナーはしっかりした減速が重要！

さて後半だがいきなりS字。

ここは、セリカでも書いたがいかにライン弧を大きくできるか！そのためには、1つ目の左でさらに早く、そして左いっぱいについていなければならない。でもスープラのスピードではつらい！そこで実行してほしいのが、左への進入で少しアクセルを緩めてインに寄りやすくすること。

そこからブレーキを3速で一気にインへ。60度傾ける！

脱出時はいかに素早くカウンターに持っていけるかだ！


コース幅を十分に使い、アウトからブレーキ＆3速で強くインへ入る！

そのカウンターが遅れると加速しにくいどころか逆に減速の方向に働くので、いかに60度という角度に素早くできるかが重要になってくる！

さてトンネル入口の左。


ここも早めに向きを変えられるかがポイント！立ち上がり重視のため！

要領は先の左と同じ。ただスピードが高い分、それに対応していかなければならない。変わってくる部分は、ブレーキポイントがかなり手前になること。そしてより切り込むこと。そしてそれらの操作をより手短かに性格にできるかである！さらに高等テクニックを必要とされるところだ！


3速のまま来て、強引にインへ入りつつ、即カウンターをあてて抜ける。！

トンネルの出口も同じ。ただここは他車と同じく全開のままで走り抜けられる。

トンネル入口の左で3速にシフトダウンをしていると思うので、そのまま3速のまま出口の右へ入り、抜けていく。そしてメインのストレートへ！時速200キロへ！

さてタイムだが、1周目を51秒台、2周目以降を45秒台で走り、2分22秒を目指す！

次回は「中級」へ…では…。

BATTLE GEAR タイムアタックランキングバトル

締め切り日と申請コースをお間違えのないように！

まずは第1回目（初級・中級）の申請のみ受け付けます。上級、超上級申請希望の方は、もう少しお待ちくださいね。

申請希望者の方は、P146の参加要項、もしくは「バトルギア」設置店の店頭ポスターをよく読んで、店舗側が用意してある「タイムアタックランキングバトル専用ハガキ」で、必ずご応募ください（※今号の本誌に付いてある専用ハガキも同様に使えます！）。たくさんの参加を待ってます！

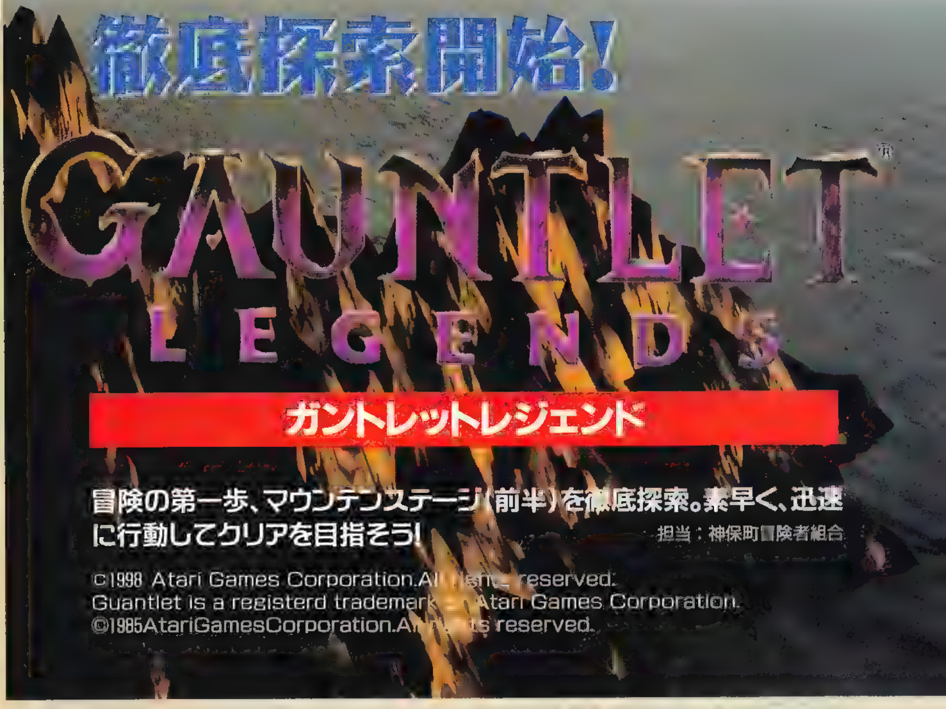
- 第1回 「初級」「中級」 〜3/31（水）まで
- 第2回 「中級」「上級」 4/1（木）〜4/30（金）
- 第3回 「中級」「上級」 5/1（土）〜5/28（金）
- 第4回 「超上級」 5/29（土）〜6/30（木）

マップの見かた

マップにはアイテムの位置、オススメ進行ルート、重要ポイントを記しています。重要ポイント、アイテムの内容に関しては本文参照のこと。

P…マジックポーション	G…ゴールド
M…肉（体力回復）	?…ランダム
F…果物（体力回復）	R…ルーンストーン
K…鍵	D…デス
I…アイテム	=…トビラ





徹底探索開始! GAUNTLET LEGENDS

ガントレットレジェンド

冒険の第一歩、マウンテンステージ（前半）を徹底探索。素早く、迅速に行動してクリアを目指そう!

担当：神保町冒険者組合



①…スタート地点で注意してほしいのが、右上の窪みにいる弓矢ゴブリン。スタート地点から狙い撃ちしていこう。スタート地弓矢兵の横の毒タルを狙ってもいいだろう。

左の宝箱にスピードブーツ、下のタルに炎のお守りがあるが、取るのは①の場所を一掃してから。スピードブーツ、炎のお守りの順番で回収し、先に進もう。

②…素早く来た場合には問題ないが、多少でも遅れると自爆ゴブリンが配置されている。狭い画面で突然走ってくるので、撃ち殺すことは難しい。見えたら、後ろへ逃げることをオススメする。

③…素早く来た場合なんの問題もなく通り過ぎることができるが、多少でも遅れると大広間にゴブリンが溜まり、中央に爆弾ゴブリンが待ち構えている。

ターボショットで正面を狙い、爆弾ゴブリンとジェネレーターを破壊しよう。残ったジェネレーターは気合で破壊。

④…少しでも遅れると、ここも危険地帯となる。敵の数が多いが、ここは自力で乗り切りたい。

階段の先には2つのジェネレーターが邪魔をする。ターボショットは温存し、地道に進もう。登りきったら、右に向かってターボショットを使うと、右のジェネレーター、弓矢兵を倒すことができるぞ。広場に入ると自爆ゴブリンが来るので、一時退却。

広場に入ったら下に見える宝箱の下に潜り込もう（宝箱の中身は残しておくこと）。こうすると宝箱が壁となり、敵に囲まれる心配がない。

＊このように、素早く進んだ場合と遅れた場合では大きく差がでるのだ。速攻重視!



初心者MOMのワクドキ冒険日記

「気を抜くな。モンスターどもがウヨウヨしてるからな」

「はい!」

レッドバロンの呼びかけに新米初心者のMOMが頷く。ゴブリンたちの巣窟として知られる山脈の入り口であった。

（「伝説の篭手亭」二日前…）

「オヤジ、酒と飯だ」

この界隈で有数の冒険者として知られるウォリアー、レッドバロンの帰還だ。

「旦那、今日はどちらまで?」

「砂漠のピラミッドだ。入り組んだ迷路に数々のトラップ。危うく迷いそうになったぜ」

「お宝のほうは?」

「まあまあ、だな」

まあまあ…彼のいつもの答えだ。相当な量の金銀財宝を持ち帰ったことは腰に携えた重そうな皮袋の束を見れば誰の目にも明らかで、これはいわば挨拶のようなものだった。

「お待たせしました」

少年がレッドバロンのテーブルに酒の入った壺と、うまそうな焼肉を持ってきた。

「新顔か?」

少年が口を開くより早くマスターが答えた。

「いやなに、あっしの甥っ子でね。将来冒険者になりたいというんでここに置いてるんで。先日1時間と待たずに逃げ帰って来た始末ですから、まだほんのヒヨッコでさあ」

「初めはそんなもんだ。ところで坊主、名前は?」

「MOMです。生まれ故郷ザマルでも『凶斧の羅刹』レッドバロンの伝説は有名でした」

「じゃあひとつ、その伝説さんと冒険に行ってみるかい?」

「え!?いいんですか!」

「いいともよ。俺もトシだし、ここいらで若い奴らを育ててみるのも悪かねえと思っていたんだ。いいだろ、オヤジ」

「そ、そりゃもちろん!でも足手まといになるだけですぜ」

「最初はそうかもしれねえが、まあ見てなって。一月で一人前の冒険者にしてみせるさ。そうだな…明後日はどうだ」

「喜んで!」

「よし決まった。じゃあ明後日の朝、街外れのマルヨーの像で待ってるぜ」

…………

「早速おいでなすった。武器を投げて応戦するんだ」

「は、はい。ジェネレーターをまず潰すんですよね」

「確かにな。もとを断たなきゃモンスターはたまる一方だ。だがそれより優先すべきものがある。それがアイツだ!」

レッドバロンの斧は奥の樽に命中し毒煙が漂う。そばにいた弓兵が呻いて倒れた。

「飛び道具野郎はほっとくと死ぬまで攻撃してくる厄介極まりない敵だ。見つけたら第一に倒せ!」

「わかりました」

「敵はあらかた片付いたようだ。その宝箱を開けてみな」

そこには羽の生えた靴が入っていた。

「それは一時的に足が速くなるスピードブーツだ。探索はスピードが命。時間が経つとモンスターはどんどん巣を広げ、ダンジョンは確実に変化していく。先を急ぐぞ」

「なんか足が軽くなりました」

「冒険に慣れないうちは必ず取るようにしろ。炎のお守りもしばらくは必要だ。武器に炎属性が付き、ザコを簡単に倒せるようになる」

P.S.GAMEST Q&A G

Q：テディボーイブルースのコツを教えてください。ちなみに24面くらいです。また、86面をクリアするとどうなるのでしょうか。／福岡県　P.N.めぐード君　A：敵の群れをまとめやすい地形の中に誘導して、銃を撃ちながら一気に蹴っ飛ばして高得点を稼ぐのがいい。まとめやすい地←

エリア2 PEAK



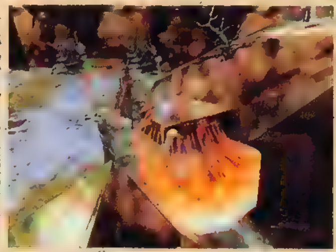
このエリアからは、比較的効率のいい編集部おすすめパターンのみを紹介していこう。まずはマップの進行ルートをきっちりと覚えてしまおう。危険地帯や行っても無駄なところは省いているのであしからず。また、このパターンはエリア1から速攻で来たときのものになっている。遅い場合だとジェネレーターや説明にない敵がいることもあるので、これ以上にポーションやターボショットを使わないといけないので注意！

①…開幕と同時に左のジェネレーターを速攻破壊。坂道に見えているポーション、斜め上の宝箱にある3WAYを回収しよう。3WAYは非常に強力なので、長持ちさせるために より速攻重視で進もう。

②…肉を食べつつ進むと弓矢ゴブリン（以下、弓ゴブ）が右にいるので、ショットできっちり狙い撃つこと。

③…ゴブリンが溜まっていて、上の坂道には弓ゴブもいる。③にいれば弓ゴブの弓矢には当たらないので、まずは溜まったゴブリンと左奥のジェネレーターをショットで倒そう。あとは右に曲がった瞬間にショットを撃てば、弓ゴブを倒せる。

④…肉を食べたあと、そこそこレベルが高い場合はここでポーションを使おう。あらかじめジェネレーターを破壊しておくわけだ。扉を開けないように注意。



ここでポーションを使っておくとあとが楽チンなのね。

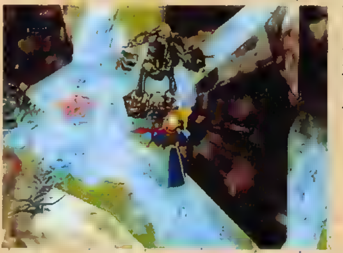
一度戻りつつ左の道に行くと、弓ゴブ×2のあと果物があるところでジェネレーターがある。若干撃ちにくいが、ここはターボショットを使わずに乗り切ろう。

⑤…タルの中にはデスがいる。先程のポーションであらかた破壊できているが、ポーションを使わなかったときはターボショットLV3を使う。この場合はデスを出した後にポーションを使おう。また、ルーンストーンは絶対に取り忘れないこと。

⑥…この地点では、壁の上にいる弓ゴブをあらかじめ倒しておく。それから扉を開けて進もう。

⑦…弓ゴブとジェネレーターがある。ジェネレーターにショットが行ってしまいやすいので、レバーを斜めに入れつつ歩きながら撃っていくのが重要。

⑧…広場にはゴーレムがいる。坂道を登りきるぐらいで、まずはターボショットLV3を上方向に発射。次いで、やや前進してからポーションを使い、周りのジェネレーターを一掃する（レベルが低いときは使わなくていい）。ここでゴーレムが動き出すので、いったん来た道を戻ろう。果物があったところまで戻れば、ゴーレムが地形に引っかかるので楽勝だ。坂道ではゴーレムのパンチのリーチが伸びるので、絶対に撃ち込もうとしてはいけないぞ。



ゴーレムをここに誘うまでは逃げの一手。坂道は超危険だぞ！

⑨…爆弾ゴブリンがいるので、強引に近づいて近接攻撃で倒していこう。ターボショットLV2を使ってもいい。ポーションを取るところでは、上にいる自爆ゴブリンを壁越しに撃っておこう。あとはトラップに注意しつつ出口へ。

「スピードが命とはいえ、MOMよ、今のお前は攻撃力も低く、まだまだ足も遅い。いくら急げといっても限界がある。あそこを見てみろ」

「あっ。ゴブリンがあんなに」

山の中腹にある広場には、ゴブリンたちが所狭しとひしめき合っていた。広場を囲むように巣穴がズラリと並び、奥には爆弾兵もいる。

「ここが通称『初心者泣かせの丘』だ。ここで命を落とす若者も決して少なくない。さて、どうするね？」

「……」

ここは、前回MOMが冒険を断念した場所だった。いくら倒しても際限なく湧いてくるゴブリンにたまらず逃げ出したのだった。

「こうするのさ。ぬりゃ！」

レッドバロンは気合一閃、前方に強烈な一撃を放つ。前方のゴブリンたちを抉り、左側の巣穴2つが消滅した。

「ターボアタックさ。ゲージ残量で攻撃が3段階に変化するが、使うのはもっぱら最大のLV3だ。ゲージを使って走ることもできるが、いくら足が遅くても絶対に使うな。いざというときにターボアタックが撃てないのは致命傷になるからな。残った敵群に向かってお前も撃ってみろ」

「はい！」

MOMのターボショットは右側の敵をきれいに片付け、広場の敵は一掃された。

「ここで少し意地悪な質問をしよう。もしお前一人の場合はどうするね？ターボアタックは連続で2発は撃てないぞ」

「そ、それは…」

「ははは、そう難しく考えるな。まず俺がやったように前方を片付け、あとは強引に斬り込むしかないだろう。だがやばかったら迷わずポーションを使え。レベルが低いと効果範囲が狭いが、最低でも爆弾兵は巻き込めるはずだ」

「こんなところで使ってしまっていいんですか」

「そいつが新米の勘違いしやすいところだ。この場所ではできれば使いたくないが、やばそうなら囲まれる前にさっさと使ってしまえ。そのうち使いどころもだんだん分かってくるだろう。レベル50以上のマスタークラスにもなれば、ほぼポーションとターボアタックだけで、サクサクマップを探索していけるようになる。溜め込んでも冒険を終えるとすべてなくなってしまうから、リタイアするときも使い切ることだ。鍵にも言えるがな」

崖を登り終えた一行は、次なるステージ、山頂に向かう。

「はいいらっしゃい、何か御入用はないかね？」

崖の頂にある道具屋に入ると、店主のザイボットが話し掛けてきた。

「日用品から各種武器防具まで取り揃えてますよ」

「少しでも先に進み経験を積みたいならポーション、より強くなりたいなら能力値アップ、当面買うものはこの2つでいい」

「武器はいらないんですか？」

「あるにこしたことはないが、値が張るわりにすぐに効果が切れるから、買う必要はない」

「旦那あ、いつも武器を買ってくじゃないですか？」

「ありゃボス戦のためだ。この小僧にはまだ早いだろ」

「そうですけど、変な入れ知恵しないでくださいよ」

「そのうちわかってくるさ。武器の重要性がな」

こんなやり取りを聞きながら、ボスと1対1で戦う将来の姿を夢見るMOMであった。

P.S.GAMEST Q&A G →形になっていない場合は、一カ所にずっといると地形が燃え出すので、これを利用して地形に穴を開けて都合のいい地形を作り出す。実はこの地形を燃やすテクニックが非常に重要で、これを駆使してパターン化していくのがいい。点稼ぎをするのが非常に奥深いゲーム。（ぜんじ）



①…開幕でいきなりジェネレーターが2つある。ポーションを使ってもいいが、できれば使わずに済ませたい。レバーを右斜めに入れつつ、まずは右のほうを先に破壊しよう。少しでも遅れると、ゴブリンに囲まれてしまい、どうしようもなくなるぞ。

最初の広場の右にある宝箱の向こうには爆弾ゴブリンがいる(速攻ならいない)。宝箱を開けたら一度戻って画面外で倒していこう。

鍵がある窪みには弓ゴブがいる。弓を撃たれる前に倒せないので、避け重視で。

②…ここはジェネレーターが4つある。ターボショットLV3を真横に撃てば、崖の下のジェネレーターも破壊できるので使っていこう。

③…ショットを撃ちつつまずは中央の宝箱の下に行こう。そしてポーションを使う。すると、中央の宝箱にはデスがいるが、これが果物に変化する。つまり、ポーションを使ってから開けるのだ。

ここで、右のほうにジェネレーターが残っていたら、これもきちんと破壊しておく。

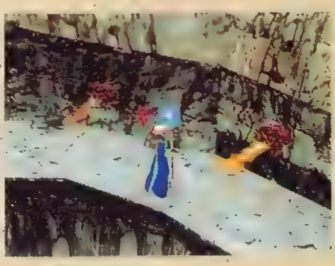
④…坂道を降りたら、右にあるジェネレーターを斜めから破壊しよう。そうしたら扉を開けて左に行く。奥の鍵を取ったら手前の宝箱を開けて無敵を回収。無敵は時間制なので、進行ルートに沿って一気に⑤まで走ろう。

⑤…扉の中には、ジェネレーターとゴーレムがいる。扉を開けてまずは左にいる爆弾ゴブリンを強引に近接攻撃で倒そう。そのあとゴーレムを反応させたら、ターボショットLV3をジェネレーターに向かって発射。そうしたら扉の外に出て右に行こう。ゴーレムは扉を出られずに引っかかるので、壁越しに近接攻撃だ。

⑥…坂道を登りきるぐらいで右斜め上にショットを撃とう。爆弾ゴブリンがいるからだ。その奥にはジェネレーターとゴーレムがいる。ジェネレーターを破壊してから中に入っていこう。ゴーレムが動いたら、先程と同じように外に出て右に行く。ゴーレムには壁越しで近接攻撃をしよう。

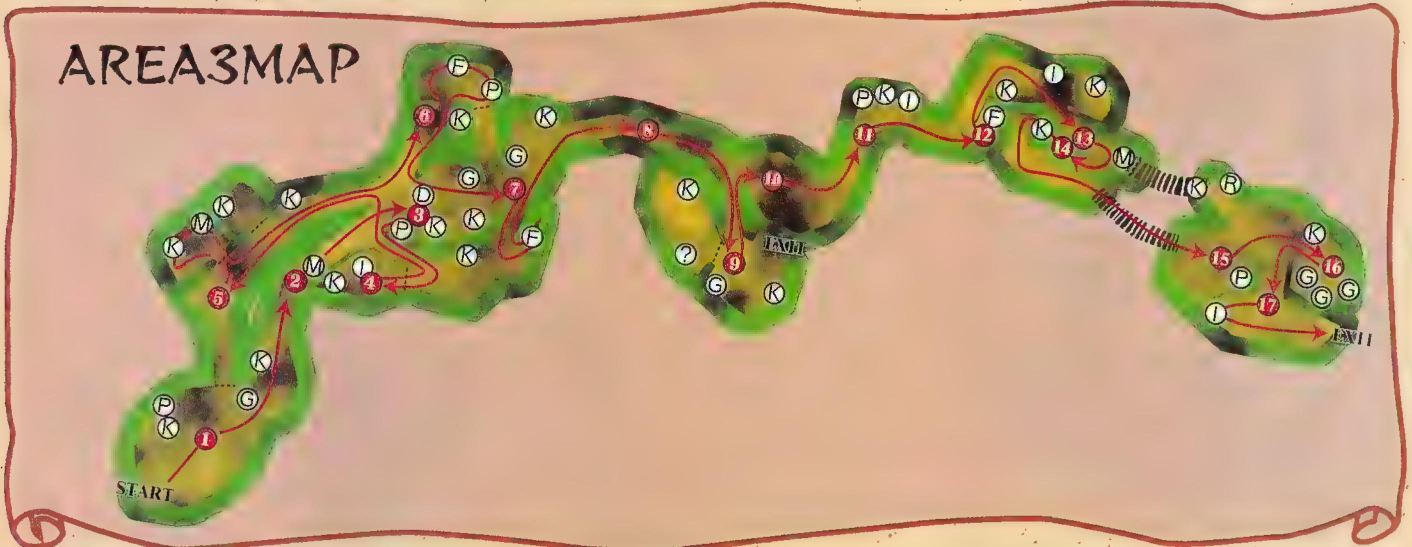
⑦…金の宝箱の奥にいる弓ゴブがうざいので、その近くのジェネレーターも巻き込むようにターボショットLV3を使っていこう。

⑧…この細い通路にはトラップとジェネレーターが交互に配置されている。ゆっくり進むのが重要だ。



ここはトラップが連続しているのでゆっくりとゆっくりと。

⑨…この奥にいるゴーレムはLVが99ならば倒す必要はない。金だけ回収して次に進もう。倒す場合は、扉を開けつつ左上にLV3を発射。これで左奥にいる弓ゴブを倒せる。



ゴーレムは少し坂道を登ったところから近接攻撃で。

扉の中のランダムの宝箱はデスの危険性があるので、もしも開けるなら、鍵を回収したあと通り抜けるように開けること。デスだった場合はそのまま坂道を登っていけば引っかかって追ってこない。

⑩…岩を破壊して中にはいるとゴーレムがくる。坂道のほうに行けば外に出てこないので近接攻撃だ。

⑪…トラップの向こうにはジェネレーターが2つある。宝箱が邪魔になりショットが通りにくいので、ターボショットLV3を使って一掃しよう。インビジビリティーを取るときに右から弓が飛んでくるので、ショットを撃ちつつ進むこと。

⑫…ここの窪みに入ってポーションを使うといい。上にあるアイテムは炎のお守りなので開ける必要なし。

⑬…坂道を下るときに自爆ゴブリンがいるので注意。ショットを撃ちつつ進もう。

⑭…肉を食べたら左に進むが、⑭の地点で下にショットを撃ってみよう。崖の下にいる爆弾ゴブリンを倒せるぞ。

⑮…吊り橋にいる弓ゴブを倒してから進むと、⑮の広場に出る。ここにきたらまずは右下にいる爆弾ゴブリンを優先しよう。あとは右上にあるジェネレーターを破壊しつつルーンストーンを回収。余談だが、緑のタルの毒霧は当たり判定が非常に大きいので近づかないように。

⑯…下り坂を挟んだ向こうにはジェネレーターがある。右上に弓ゴブがいるので慎重に対処しよう。その奥には金がどっさりあるが、さらに奥には視点の関係で最初見えない弓ゴブがいるので注意。



こういう視点の悪いところにはたいてい敵がいるんだよね。

⑰…下に降りるとサソリが大量に待ち受けている。ターボショットLV3を下に撃とう。左の宝箱はスピードブーツだが、ステータスがMAXのときは取らなくていい。

デス対処法

「デスは冒険者の体力を100吸い取るまで永遠に追っかけてくる。逆デスというアイテムもあるが、滅多にお目に掛かれない。出会ったら必ずポーションを使え」
「ポーションがないときは?」
「結局は経験がものをいう。デスを見ても刺激せず、怪しい宝箱や樽は開けないことだ。余談だがデスのいる宝箱は、ポーションを使えばフルーツになる。覚えておけ」

ゴーレム対処法

「中ボスクラスの敵、ゴーレムと戦うコツを知っているか」
「えーと、地形に引っ掛けるんですよね」
「そのとおり。MOMもだいぶ分かってきたようだな。だがもっと細かいことを言えば、地形に引っ掛けたうえで、なるべく近寄って殴るのがベストだ。近接攻撃はゲージがすごい勢いで増加するだけでなく、殴っただけ経験値もたくさん入る。まさに一石二鳥だ」

GRADIUS® Ⅳ FUKKATSU

GRADIUS® Ⅳ 復活

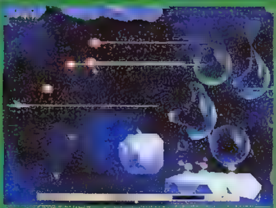
今回も、細胞＋高速ステージの豪華二本立て。
高速ステージ全体マップは必見！

担当：RED、京城

バブルステージ応援企画 装備別ワンポイント講座

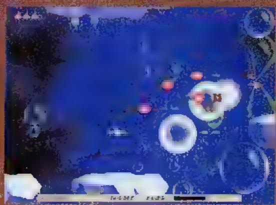
パターンにならないため、なかなか苦戦している人が多いバブルステージ。今回は、装備ごとのちょっとしたコツのようなものをまとめてみた。

1番装備


レーザーには遠距離の泡を分裂させやすいという利点はあるが…

泡に対してレーザーが弱いルステージはノーマルショット [illegible]

2番装備


ノーマルショットを使うなら、[illegible]して撃ち込むようにする。

ショットのまま進む場合は、リップル系の場合と同様、なるべく泡の近くにオプションを配置して撃ち込むようにしよう。レーザーを使う場合の注意は1番と同じ。レーザーを使う場合、ボスの正面で小刻みにワインダーをかける（レーザーを上下に振る）ようにすると、[illegible]やコアに効率良くダメージを与えることができる（これは1番のレーザーも同様）。

3、4番装備


[illegible]を意識したオプション配置を。

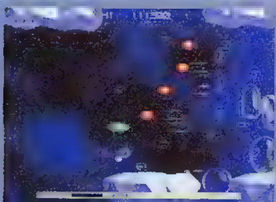
[illegible]

5番装備


[illegible]

[illegible]

6番装備

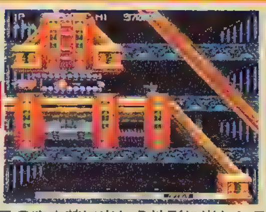

[illegible]

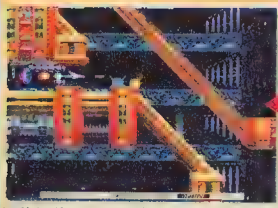
[illegible]

重要!!! グラ世界の常識

これはシリーズ通しての常識だが、地形ギリギリのところを横移動で通過するとき、「ショットやレーザーが抜けていれば、絶対に自機も通れる」ということを知っているだろうか？このことを知っているのと知らないのとでは、かなりの差が出てくるぞ。

地形ギリギリのところをスッと前に出たいとき、ショットが抜けていれば、見た目どんなに地形にぶつかりそうでも絶対に死なないのである。狭い地形の中で、機敏な動きを要求されることも多いゲームだけに、この知識が役立つ場面は少なくない。重要だという実感はすぐにはわからないかも知れないが、必ず覚えておこう。絶対役立つ知識だ。


このまま前に出たら地形に当たりそうに見えるが…？


いやいや、ショットやレーザーが抜けてれば、絶対大丈夫です！

細胞ステージ

STAGE 06

気味の悪い生命体が圧倒的な量で迫り来る細胞ステージ。各場面の対処法を固めていこう。

ステージ概要

細胞ステージ道中では、奇妙な生命体が次々と登場する。それらにはここまで登場した敵キャラにはない特徴があるので、一つ一つの性質を覚えて対処していこう。

道中は管の中を小さいアメーバが流れている前半、先が茸状の触手が行く手を阻んでくる中盤、そしてミミズのような触手を生やした細胞が次々と襲いかかってくる後半の3ヶ所に分けられる。中でも前半の管地帯は、復活が大変なのでノーミスで抜けたい場所だ。

ダブル or レーザーの選択についてだが、管地帯では上の壁に設置されている砲台を撃つために1、3、5番の装備はダブルを付けるようにしよう。微妙なのが2番装備だが、後方からにじり寄ってくるアメーバのプレッシャーをなくすことができるテイルガンを付けるのがいいだろう。ただ、管がまだ壊れていないのに、急いで前に抜けようとして激突死なんてことにならないようにくれぐれも注意。

管地帯を抜けてしまえば、5番装備以外はミミズ触手に備えてレーザーを装備するようにしよう。

また6番以外の装備でこのステージでミスして復活する場合は、ダブル、レーザーは取らずにノーマルショットのままで進んでいくのがおすすめだ。3、4番はリップルを取ってしまうとこの面のボスがきつくなり、1、2、5番はステージ8のボスラッシュで長期戦を強いられてしまうことになるのがその理由だ。実はある程度接近した状況では、ノーマルショットは非常に強くて最も使える武装なのだ（ツインレーザーだけ例外）。さすがに君自身の連射が異常にヘッポコならばレーザーを取ったほうがいいが。

前半は攻撃の範囲、後半は攻撃力を重視していこう。


ノーマルショットのままで進んでいったほうがいい場合も。

前半

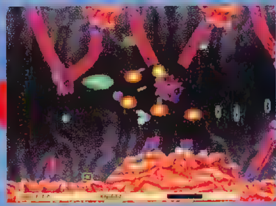
この場面では管の中を一定間隔でザコが通過していて、このザコは管を破壊しない限り外には出てこない。しかし管を壊さないことには自機が通る場所がないので、管を破壊して進んでいくことになる。

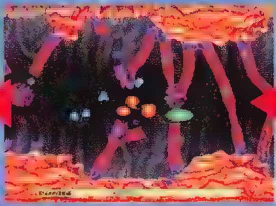
管の中を移動しているザコの動きは透けて見えているので、管を破壊して間を通過するときは、一度ザコを倒したのを確認してから素早く移動するようにしよう。管と管の間に止まっているのは自殺行為に等しい。

そしてここでは上下の壁に設置されている砲台からの弾が、他の場所とは比較にならないほど非常に危険だ。地形と後ろから追いかけてくるザコで身動きが取れないところを狙い撃ちされないように砲台を優先して処理していこう。

できれば常にフォースフィールドを張れる準備をしておきたいが、あまりに早くフォースフィールドをスタンバっておくと赤カプセルに自機の移動を制限されたり最悪ゲージを一周させてスピードアップまで進んでしまったりといったことが起こりがちなので、少し内部に侵入するまではゲージをレーザー辺りに合わせておいたほうがいいだろう。

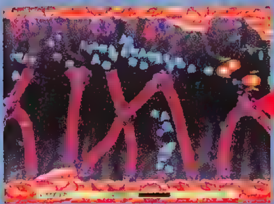
また絶対に頭に入れておきたいのが、画面の一番前にいる限りは管から出現するザコに激突することがないということだ。これはザコが管の中を移動している時だけでなく、後ろから追いかけてきている時にも当てはまる。地形を覚えて一番前で弾を避けるパターンを作ることが、この場所を安定して越える近道になる。


広い場所で留まって時間を稼ぎつつ、カプセル回収。


オプションを固めて真ん中を抜ける。壊せない地形に注意。


少しずつ上に移動。前からのザコに気をつけて。

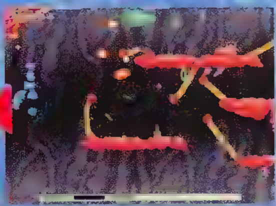

管の中を流れるザコに気を配りつつ、一気に一番前へ。

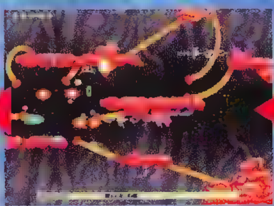

念のために少し下に下がり、また元の場所に戻り終了。

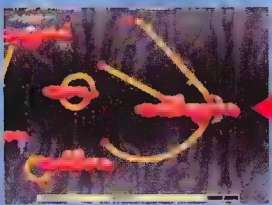
中盤

ここでは面の最初でも出現した先端がキノコ状の触手が多数出現する。この触手はゆっくりと自機ににじり寄ってきて、行く手を阻んでくる。

この触手は破壊不可能なのだが、ダメージを与えると少しずつ縮んでいく性質を持っているので、じゃまな触手は撃ち込んで縮んだ隙を抜けるようにする。ルートは装備がある時は上を、復活時は下を進むようにしよう。できるだけオプションを縮めないようにして追い詰められるのを防ぐよう心がけよう。


装備が揃っているときは上、復活時は下ルートがオススメ。


触手に阻まれてハッチが壊しづらい。意識しておこう。


一番上を通るとバリアが削られてしまう。



後半へ

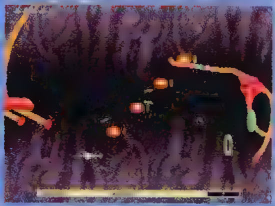
後半

ここではミミズのような手を生やした細胞が、次々と出現してくる。ミミズのような手は青い部分を撃てば、一本ずつ壊すこともできる。だが弱点以外にダメージを与えると反応し手を振り回してくるので、不用意に近付くのはやめておこう。

細胞が画面に見えたらすぐにオプションを並べて離れた場所から本体に撃ち込み、出現即破壊していって追い込まれないようにしていこう。

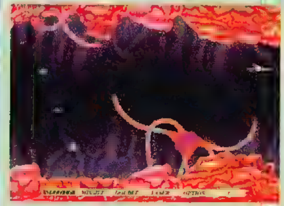
しかしランクが高い状態だと、最後の辺りでの細胞の出現数が多く、どうして全部撃ち切るのに無理が出てくる。そこで7匹目以降は相手にせずに一気に画面の一番前に逃げてしまうといい。また細胞の出現の間隔は、壊す早さによって微妙にずれてくるのでなるべく一定にしたい。


接近されたら、右回りか左回りかをよく見て移動する。


触手が画面に見えたら、即オプションを配置する。

復活のコツ

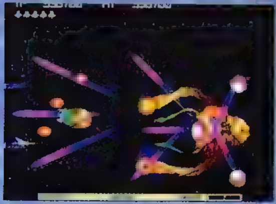
復活時は細胞をまったく相手にせず、ザコのみを狙い撃って逃げ回る。自機を後ろに位置させて誘導してから、隙を見て画面前に抜けてしまう。再生する壁の中のアメーバは侵入する場所を毎回決めよう。

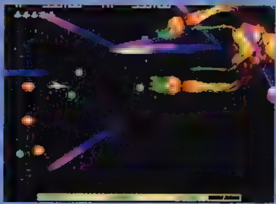

復活時は細胞にショットを当てたらダメ。

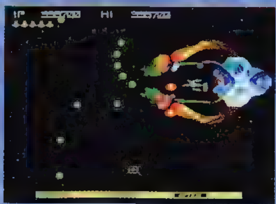

オプションで自機を囲み、そのまま止まっていればOK。

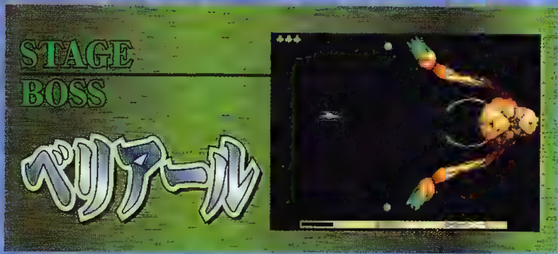

攻撃をやめて、一気に画面の一番前へ抜ける。

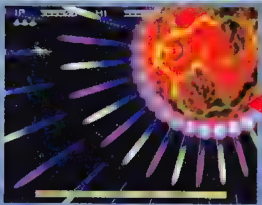

細胞を次々と破壊していって、7匹目が見えたら

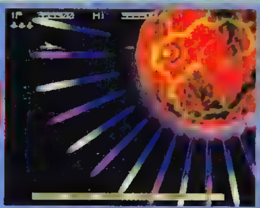

手の先が自機に向かって飛んでくる。来ない時もある。

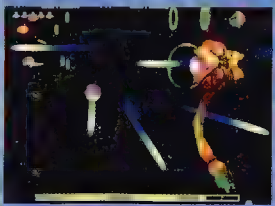

レーザーと緑弾の混合。無理に正面にいると危険。

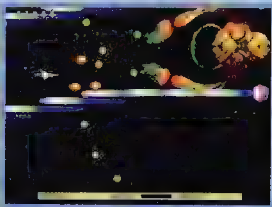

最初に中に入ってダメージを与えることができる（重要）。

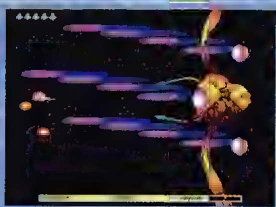



2発目がきたら、少し下に避けて終了。


真ん中の目の上に自機を合わせて1発目を避け、


目玉ビットを一個破壊すればいい感じ。


撃ち込んで弱点が引っ込むと非常に楽になる。


レーザー乱射。レーザーの間に入って避ける。

攻略パターン

ステージボス「ベリアール」は本体から生えた2本の腕からバリアを貫通してくる緑弾、そして2つの目玉ビットと弱点からレーザーを発射し襲いかかってくる。

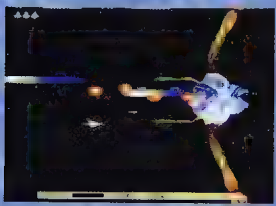
非常にパターン化しずらく、アドリブの避けを多く要求されるボスだが、それぞれの攻撃への対処を覚えて積極的に撃ち込みにいけばアッサリと倒すことができるはずだ。

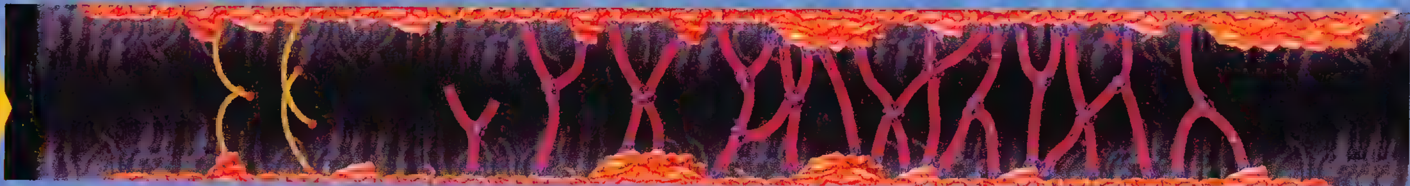
また最初でも少し触れたが、リップルレーザーで遠巻きに戦っているとボスの弱点まで攻撃が届きにくく、長期戦を強いられてしまいとても辛い。

逆に1、2番装備のレーザーはワインダーで弱点にダメージを与えられるうえに、腕の後ろにある目玉ビットもどんどん破壊できるため、非常に楽になっている。

このボスの弱点に攻撃を当てると目を閉じてしまい、少しの間ダメージを与えることができないが、この時は弱点からのレーザー攻撃もこなくなっている。積極的に撃ち込みにいくのは、安全を確保する意味でも意味があることなのだ。

次の高速ステージで装備を立て直せるので、ミスを恐れず強気で戦おう。


大きく手を開いたときが、撃ち込みのチャンスだ。


細胞ステージMAP



ステージ概要

ステージ7は、狭く複雑に入り組んだ迷路のような地形の中を駆け抜ける高速ステージ。

攻略のポイントはモアイステージと同じく、地形を覚えて毎回同じルートを進むようにすることにある。

比較的簡単と思われるルートを紹介しておくので、まだ覚えていない人は参考にしてみてほしい。もちろん、このルート以外でも、自分なりのルートを覚えて安定すればOKだ。

ちょっと問題なのがスピードアップに関すること。

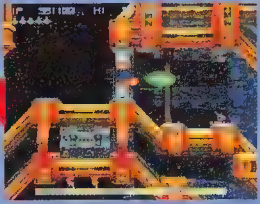
3速（3回スピードアップを取る）でプレイしている人は問題ないのだが、2速だとコースのアップダウンについていくのが難しくなる。特に後半の急降下、急上昇を迫られるところは2速だとかなりギリギリなので、無駄な動きが許されなくなってしまう。

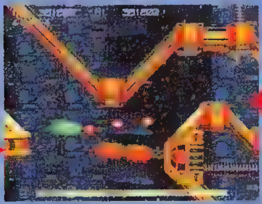
これ以降のステージも、3速を扱えたほうが断然有利なので、このステージまでできたら3速にしよう。

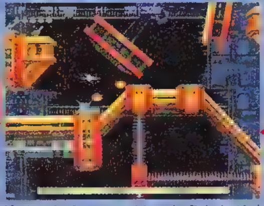
要注意ポイント

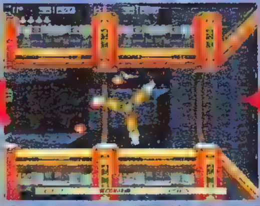
今回のオススメルート上で、開閉するシャッターや、回転する障害物などのある要注意ポイントを見ていこう。

シャッターの開閉タイミングや回転する障害物の動き、回転タイミングは毎回同じなので、安全に通過できるタイミングを覚えることが重要だ。

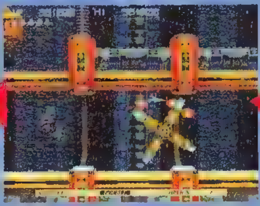

ポイントA　このシャッターは、早めに抜けてしまったほうがいい。一応、画面左端でも抜けられる。

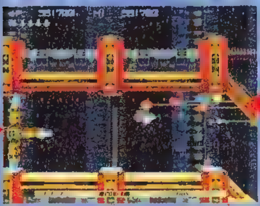

ポイントB　上下動する棒状の障害物。焦らず、少し引きつけて抜けるタイミングを計ろう。

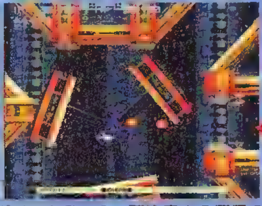

ポイントC　ここは、あらかじめある程度前に出ていったほうが抜けるタイミングが計りやすい。

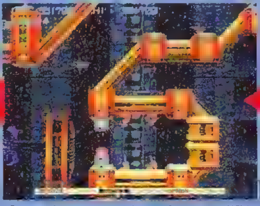

ポイントD－1　画面前に出て、早めに風車を抜けてしまおう。後方からザコが追ってくるぞ。

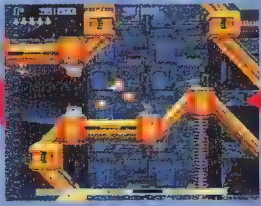

ポイントD－2　風車を抜けたら一気に下の通路へ。追ってきたザコは、壁に激突して消える。

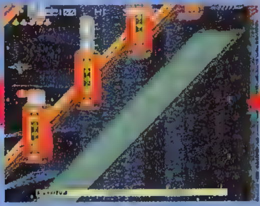

ポイントE－1　2回目の風車。再び後方から追尾ザコがくるので、このくらいのタイミングで抜ける。

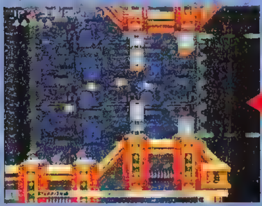

ポイントE－2　風車を抜けたら、後ろに伸ばしたオプションで追尾ザコを撃ってしまおう。

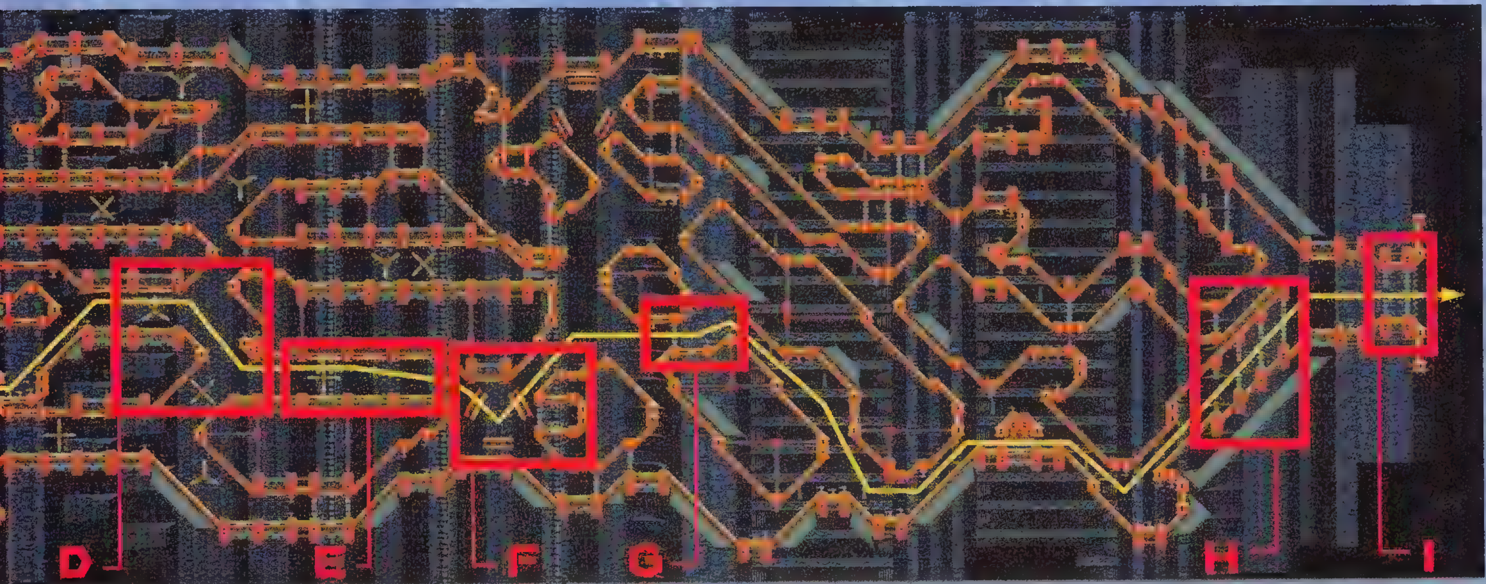

ポイントF－1　要注意！2回目の回転する大型の障害物！直進したらデッドエンド！


ポイントF－2　ほ～ら、この通り、直進したら完全な行き止まり！絶～対ィに覚えておくこと！


ポイントG　このシャッターは画面左端にいると挟まれるので注意。早めに抜けてしまおう。


ポイントH　3速ならば、画面左端で少しずつレバーを上に入れるようにしていけばいい。


ポイントI　最後のシャッター。前に出て早めに抜けてしまおう。一応、左端にいても抜けられる。



STAGE BOSS ローリング・コア



装備に関する注意点

ステージ7のボス・ローリング・コアに対しては、リップルレーザー及びアーマーピアッシングは、弱点のコアに効率よくダメージを与えることができない。

3、4、5番装備に関しては、ノーマルショットのほうが楽に倒すことができるので、細胞ステージ後半～高速ステージでミスした場合は、途中でダブルやレーザーを取らず、ノーマルショットのままボスまでくるようにしよう。

ノーミス時は、3、5番の場合はダブルにしてしまうのも手だ。4番の場合はダブルがテイルガンなので、リップルレーザーのほうがマシだろう。

1、2、6番の場合はレーザー、ツインレーザーで効率よくダメージを与えられるので問題ない。

各モードへの対処

●**通常モード**

このボスは、通常は各砲台からショートレーザーによる攻撃をしてくる。

ショートレーザーを撃ってくる小さな砲台は破壊可能。一定時間で復活してしまうが、少しでも砲台を減らしてあるほうが避けやすいので、コアや遮蔽板に撃ち込めないときも、砲台だけでも撃って減らすことを心がけよう。砲台を撃ちながらショートレーザーを避けていれば、通常モードは特に問題ないだろう。

●**写真Aの攻撃**

本体が上下に大きく動きながらショートレーザーを正面に連射してくるモード。

このときは画面の一番上or下が安全地帯となっている。オプションを伸ばしてコアを狙おう。

●**写真Bの攻撃**

破壊不可能なミサイルを撃ってくる。コアが回転して後ろ向きになるのが発射モーションであることを覚えておこう。

発射モーションが見えたら画面左上or左下に移動し、ミサイルが来たら大きく下or上に動いて避ければ、ミサイルの間に入ることなく安全に避けられる。

●**写真Cの攻撃**

画面左に向かって突っ込んでくる。砲台が引っ込んだらこの攻撃がくる合図だ。ハッキリいってこのモードは撃ち込みチャンス！

左からボスが戻ってくるときに、左の連続写真のようにオプションをめり込ませて撃ち込んでやろう。

ちなみにこのボス、普段は後ろを通り抜けることができるのだが、この攻撃が一回でもきた後は、なぜかボスの位置が右にずれてしまい、後ろを通れなくなる。

●**写真Dの攻撃**

コア部分が回転したあと、自機を狙って極太のレーザーを撃ってくる。

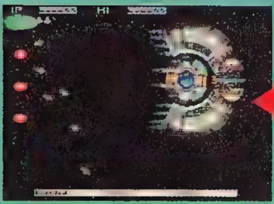
コアの回転モーションは写真Bの攻撃とは明らかに違うので、見分けるのは難しくないだろう。自機を狙っているので、撃たれた瞬間に少し動けば避けられる。

●**写真Eの攻撃**

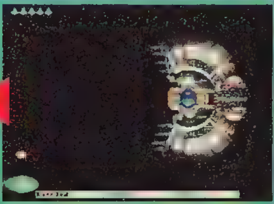
一見、通常モードのようだが、コア周辺の砲台がショートレーザーを連射してくるという鬼のようなモード。

オプションを伸ばして、コア周辺の砲台を撃てれば多少は避けやすくなるが…。

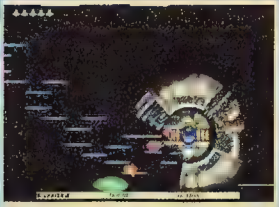
どういう条件でこのモードがくるのか、現時点では不明。とにかく、効率よく撃ち込んで、この攻撃がくるまでにボスを倒してしまうことを考えよう。



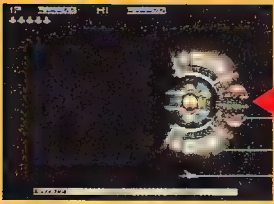
ミサイルがきたら、大きく動いてすき間に入らないように避ける。



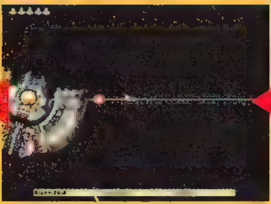
モーションを早めに判断して、画面左上or左下へ移動する。



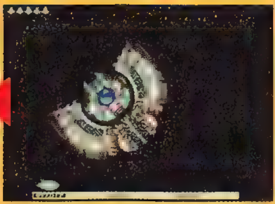
画面一番上or下にいれば安全。オプションを張ってコアを狙おう。



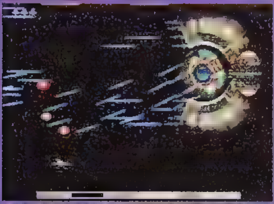
最後はこんなカンジで下に逃げつつ、オプションで撃ち込む。



コアの高さにオプションを配置して、右に逃げながら撃ち込む。



突進がきたら大チャンス！左から戻ってくるときに撃ち込むのだ！



とにかく難しい。コア周辺の砲台を減らしておけば少しは楽になる。



コアが回転するモーションを見て早めに動けば簡単に避けられる。

復活のコツ

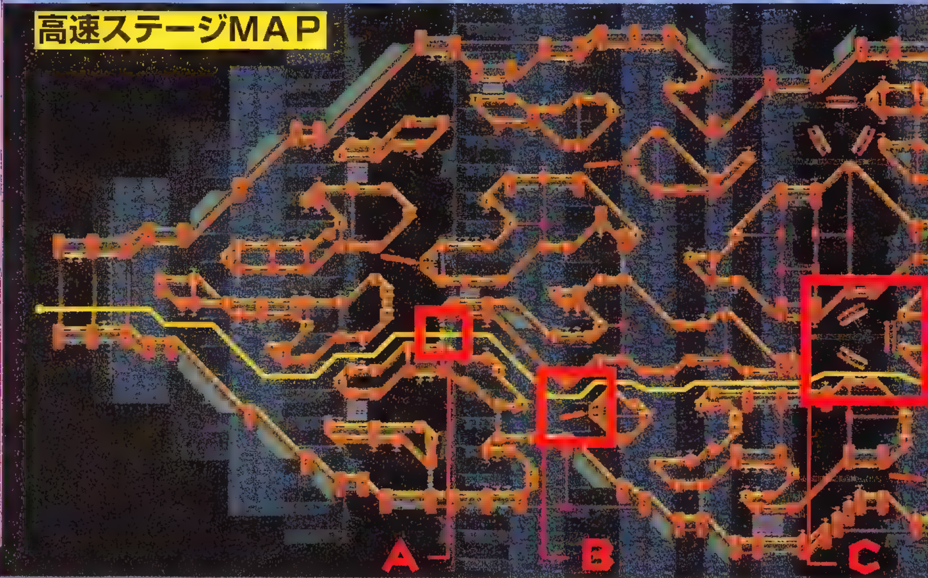
細胞ステージのボスが強いため、始めのうちは装備なしでこのステージにたどり着くことが多いだろう。

まずは、早めにスピードを3速にしてしまい、あとはミサイル、オプション～と取っていこう。ステージ道中に不慣れなうちは、パワーアップに気を取られてミスしやすいので注意。効率よくパワーアップすることより、死なないようにすることを心がけよう。

ボスで死んだ場合は、倒そうなどとは考えず、ひたすら避けまくって自爆を待ったほうが安全だ。無理に撃ち込みにいけば、オプションなしでも倒すことは一応できるが、かなりの危険をともなうのでオススメできない。ボス直前のザコも無理に撃たないほうが安全だ。



ボス前の編隊は無理に撃つ必要なし。スピードだけ取って、ボスは自爆待ちでいこう。



新企画!! GAMEST CD-ROM COLLECTION発進！君のパソコンが画集になる!!

GAMEST CD-ROM COLLECTION Vol.1

CD-ROM

吉崎観音 自選イラスト集

MINED+



『MINED』(弊社刊)で作者自ら選りすぐったイラストを、今度はアナタのモニターにお届け！新作イラストを収録して皆様の期待に応える珠玉の一枚に仕上がりました。

◎壁紙用 高解像度画像データ付き！

©MINE YOSHIZAKI

GAMEST CD-ROM COLLECTION Vol.2

CD-ROM

桜瀬琥姫 自選イラスト集

Kaleido Scope



ゲームやコミックの分野で人気の高い桜瀬琥姫のイラストレーションをハイブリッドCD化！ 『KaleidoScope』(弊社刊)のイラストを中心に収録したファン必携アイテム。

◎壁紙用 高解像度画像データ付き！

©KOHIME OHSE

3月31日発売　定価:各4800円(税抜)

動作環境

Win	●CPU	Pentium90Mhz以上
	●モニタ	640×480ピクセル／16bit Hi Color以上表示可能な環境
	●メモリ	32MB以上の実装メモリ／6MB以上のHDD空き容量
	●CD-ROM	4倍速以上のCD-ROMドライブ
	●サウンド	サウンドブラスター相当
	●システム	Windows95/98が正常に動作するマシン
Mac	●CPU	PowerPCを搭載したMacintosh又はPower Macintosh
	●モニタ	640×480ピクセル万2000色以上表示可能な環境
	●メモリ	8MB以上のRAM空き容量
	●CD-ROM	4倍速以上のCD-ROMドライブ
	●システム	漢字Talk7.5以上

キリトリ線　※切り取って、お近くの書店にご注文下さい。

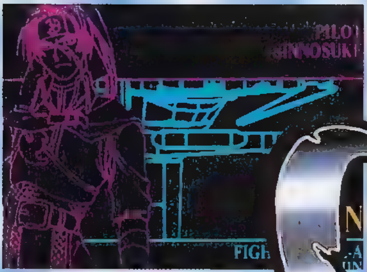
注文書

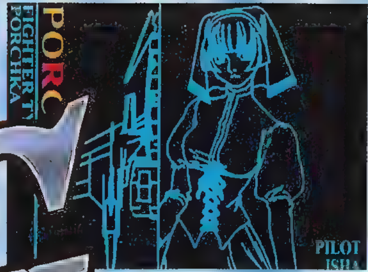
吉崎観音(よしざきみね)自選イラスト集ＭＩＮＥＤ＋ CDR-01/ISBN4-88199-605-3 C0876 ¥4800E/JAN4900776702749	(　　)個	貴店印(帖合印)
桜瀬琥姫(おうせこひめ)自選イラスト集KaleidoScope CDR-02/ISBN4-88199-606-1 C0876 ¥4800E/JAN4900776702756	(　　)個	
お名前	電話番号	
ご住所(〒　　　　)		

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03(3293)9321 FAX.03(3293)9329 http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

※書店様へ:こちらの商品は買い切り扱いとなります。ご確認のうえご注文くださいませ。

遂に登場!超インフレ爽快シューティング!!





GIGAWING™

ギガウイング

そろそろ出回り始めたギガウイング。RFのおかげで発狂ボスも気分爽快。一気にステージ5まで進んでしまおうぜ。





冷静に考えてみると…

勲章と倍率の関係

慣れてくると量より質を重視したくなるが、実は量のほうが結果的にいいかもよ。

担当:C・LAN

RFを使いまくって敵弾を反射、そして勲章を回収。楽にゲームを進めるための手段が直接、点数稼ぎに結びつくギガウイングは、誰もが自然に稼ぎたくなるゲーム性を持っている。そうなると勲章の回収率や敵の回しなどが重要になってくるが、その前に勲章が倍率にどう絡むのかをじっくり考えてみよう。

+5×1と+1×5どっちがお得?

ここであらためてギガウイングの勲章システムを見なおしてみよう。基本となる要素は2つある。

〈現倍率〉

すべての基本がこれ。左上に表示されている数字がそうで、あらゆる敵にこの倍率がかかる。倍率が高いほど入るスコアも当然高くなる。この倍率をアップさせるのが「勲章」というわけだ。

〈加算倍率〉

勲章には+1、+2、+5、+10、+20、+50の6種類あり。取れば取っただけ累積する。だがここで重要なのは、勲章を取るごとに現倍率に加算倍率が加えられるということ。例を挙げよう。

+5を5個取ったとすると、加算倍率は単純に+25だ。この間、現倍率に加えられる数字は1個目で5、2個目で10…と増えていくので、5個取った時点で…、

「5+10+15+20+25=75」

これだけ現倍率が加えられる。これを繰り返して現倍率をアップさせていき、結果スコアに反映される。

なお、現倍率は固定だが、加算倍率は面クリア時と自機が死んだときに0に戻る。自機がやられると、結果スコアが大幅に落ちてしまうのだ。

こうして考えると「数を取る」ことが重要であることが分かる。+5を1つ取るなら+1を5個取ったほうが断然、現倍率は高くなる。現倍率への加算が5回行われるからだ。

また、異なる勲章が複数ある場合は「高いものを先に取る」ことも重要だ。

勲章の回収率や反射のさせ方、そこに集約されるわけだが、ここに書いたような細かい積み重ねもスコアに大きく影響してくる。後半にいけばいくほど勲章の量も増え、非常に大きな差が出てくるぞ。



勲章システムをいち早く理解してスコアアップを目指そう。

「質より量!!」理論

●+5を1個

	+5
加算倍率	+5
現倍率	×5

勲章の種類



●+1を5個

	+1▶	+1▶	+1▶	+1▶	+1
加算倍率	+1	+2	+3	+4	+5
現倍率	×1	×3	×6	×10	×15

「高い勲章を先に!」理論

●+1、+1、+5の3つを取る順番と倍率

	+1 ▶	+1 ▶	+5
加算倍率	+1	+2	+7
現倍率	×1	×3	×10

	+5 ▶	+1 ▶	+1
加算倍率	+5	+6	+7
現倍率	×5	×11	×18

P.S.GAMEST Q&A G Q:アイランドの福田さんとMioさんは同い年なんですか?/沖縄県 安里裕樹君 A:Mioさんは魔女の呪いを受けて永遠に二十歳のままという設定です。私ばかりが年を取るという…やってられませんな。ちなみに僕は今年で大学6年生に突入決定です!ぶっせな〜。(福田栅太郎)

STAGE 4 浮遊大陸



いよいよ後半戦に突入。弾が多いのでリフレクトフォースが大活躍だ!

担当：MVP

スタート～黒い機体

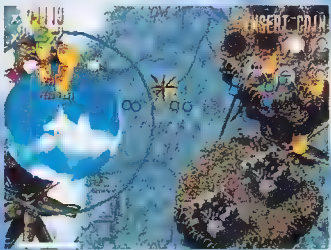
スタート直後はいきなり中型機の洗礼を受ける。1機だけなので何も考えずにリフレクトフォース（以下、RF）を使って反射していこう。

これ以降、黒い機体まではヘリと移動砲台、そして砲台群がある移動大陸の3つが入り交じってくる。結構弾が多く、しかも様々な方向から飛んでくるので十分注意したい。RFを使っても、弾が密集しているわけではないのでまとめて反射して稼ぎ兼攻撃、というのが期待できない。したがって、RFは無敵時間のみを有効利用していこう。

具体的には、弾避けもそうなのではあるが、移動砲台や移動大陸に対して重なっていくのが重要な使い方。RFを発動したら、すぐに重なりに行って砲台群を一気に破壊してしまおう。こうすることで画面上の弾を少なくするわけである。

それともう一つ重要なのが、ヘリを早めに倒すことである。ヘリは弾をどんどん出してくるので、なるべく早めに倒すために左右に少し大きく動くのがポイントだ。ヘリは倒すと+10の勲章を出すが、これにつられて「ボ～ン」と死なないように注意していこう。特に移動砲台には注意!

砲台群とヘリのラッシュを抜けると、溶岩ステージで出てきた「黒い機体」が再び目の前に立ちはだかる。



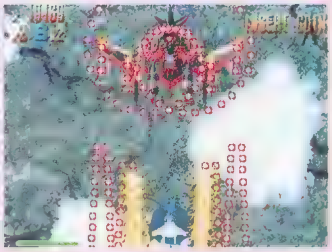
移動大陸にRFを使って重なっていこう。

ストレンジャー撃破の流れ

RF1回目

ストレンジャー（黒い機体）が出現したら、その真っ正面に位置していよう。いきなり連射弾を両翼から撃ってくるが、中央はがらあきなのだ。

そして連射弾を続けて撃ってきたらそれに合わせてRFを使おう。絶対に2回目の連射弾に合わせること。そうすれば危険な弾避けをしなくて済むからだ。

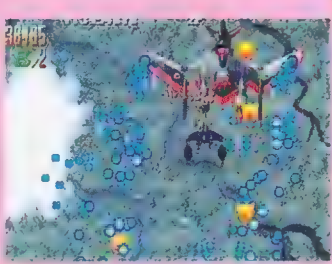


正面に位置しておいて、2発目の連射弾にRFを使うといいぞ。

弾避け

2回目の連射弾に合わせてRFを使ったら、すぐに上に移動していこう。そして黒い機体の真下にピッタリと張りつくのだ。こうすると、RFが切れた後にくる両翼からの広角ばらまき弾をよけることができる。

広角ばらまき弾は少しの間続くので、黒い機体の動きに合わせて右に移動しよう。

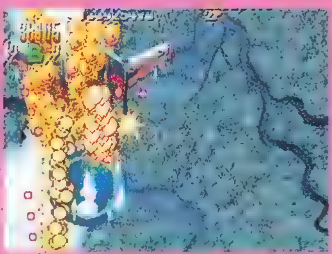


RFを使いながら近づいて、正面のスペースで避けていく。

RF2回目

黒い機体は広角ばらまき弾のあと、一気に左に移動する。こっちもそれに合わせて移動して、広角ばらまき弾を大きく迂回したら、すぐに画面下に行こう。

黒い機体は左までくると、今度は高速連射弾を真下に撃ってくる。これを見たらすぐにRFを使って接近していこう。これで倒せるはずだ。



左下に移動して、高速連射弾にRF使いつつ接近すれば終了。

中型機ラッシュ

黒い機体の撃退に成功すると、今度は中型機が間断なく出現してくる。合計で6機、右→左→中央→右→左→右の順にやってくるので、順番を覚えてしまおう。

中型機の攻撃は、螺旋状弾に加えて、自機を狙った細長いレーザーだ。ノーミスで来た場合、レーザーの発射間隔が狭いので結構いやらしい。中型機を破壊するのが遅くなると、画面下のほうで螺旋状弾とレーザーの洗礼に会い、かなりキツイ状況になってしまう。早めに倒していこう。

弾避けの基本は、レーザーをチョンチョンと小刻みに避けつつ、螺旋状弾の隙間を見つけて一気にその中に入り込んでいく形がいいだろう。

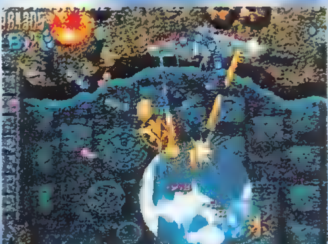
ここで忘れてはいけないのが、「地上のザコ戦車」。中型機に目を奪われてこいつの存在に気付かないことが多いだろう。それなりに弾を撃ってくるので十分注意したい。このザコ戦車が出現する位置はすべて左側なのが重要ポイントで、特に気にかけなくても勝手に処理していく動きをしよう。つまり、2機目の中型機が左なので、1機目の中型機をショットで速攻破壊してRFを張りつつ、2機目に特攻。

3機目は中央なので、出現するまで左で粘ってザコ戦車を一掃しておく。中型機が中央に出てきたら翼の左端を狙って少しずつ右に移動していこう。3機目を倒したら再びRFを張りつつ4機目に特攻といった具合だ。

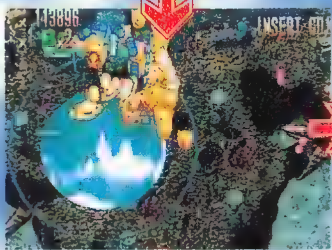
5機目は少し出現が遅いので、あらかじめ左のほうに行っておこう。そこから同じように中央に向かって弾を避けて行くわけだ。勲章に目がくらんで遅れないようにしよう。



速攻で右に出る中型機を破壊して…



中央の中型機はショットで破壊して右の中型機にRF。

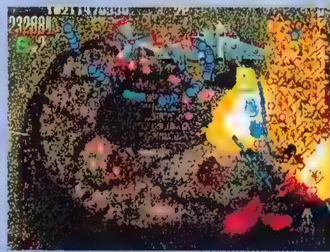


左に出る中型機にRFを使いつつ接近かつ破壊。

鐘突堂を破壊せよ!

中型機ラッシュの最後は右に出てくるが、このとき、すぐ隣に長い連射弾を撃ってくる鐘突堂がある。先程の5機目を倒すときにRFを使わないのはこれに備えてのことだ。

中型機と鐘突堂が出てきたら速攻でRFを使いつつ特攻しよう。両方とも一気に破壊すれば、あとは勲章の回収だけ。中型機に反射させた分もあるが、なんといっても鐘突堂自体が勲章に化けるのが凄まじい。ガッポリいただこう。


鐘突堂は早めに破壊すれば勲章の雨が待っている。

大型戦車対策

中型機ラッシュを抜けると、ザコ戦車があいかわらず左から出現してくる。左端に張りついて行けばいい。RFは温存しておくように。

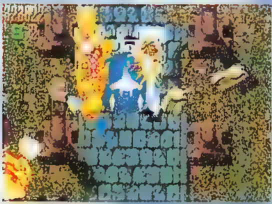
少したつと中央に大型戦車が弾を吐きつつ出現してくる。ピンクと青のカラフルな弾を吐いてくるが、その実ただの自機を狙ったの高速ばらまき弾なので、少しずつ弾を避けていけば怖くはない。

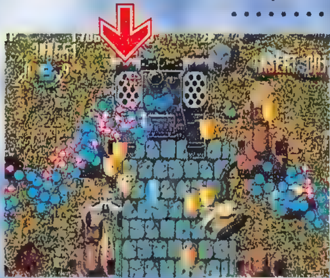
まずは左端でザコ戦車を破壊しつつ、最初にくる弾にRFを張ろう。

そして大型戦車に重なりつつひたすら撃ち込み！このときにぴったり中心に位置して、RFの左右斜め上に反射している感じにしておく。そしてRFが切れそうになったら左に移動しよう。

こうすると、重なっているときに撃っていた弾と（下方向）逃げ際に撃ってきた弾が（左方向）完全に分離しているので、あとは反時計回りに少しずつ右に移動していけば余裕だろう。もちろん、このときもひたすら撃ち込んでいくのは言うまでもない。

そして再びRFが溜まったら発動しつつ重なりに行く。これで破壊できるはずだ。


RFを使って中心に重なっていこう。


そして左に逃げれば、弾が非常に避けやすくなるぞ。

超重要 日時計の謎《1up&+100勲章》

大型戦車を破壊したときに、すぐ横の日時計が気になるだろう。ただの背景にしては意味ありげだし、いままでそのようなものがなかったからなおさらである。

で、実際にこの日時計は非常に重要な意味を持っているので絶対に忘れないように！その役目とは、

①1up
②+100勲章

である。

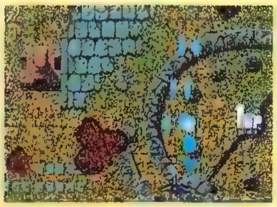
まずは①から。残機が増えないこのゲームでは貴重な存在であるが、実は条件があって「残機が0でないとダメ」なのだ。少しがっかりだが、ないよりは全然まし。練習用に必ず取っておきたい。

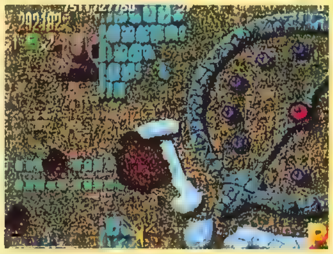
その出し方は、日時計の中央にあるオレンジ色のオブジェを破壊すればいいだけ。オブジェのあった位置に1upが出現するぞ。

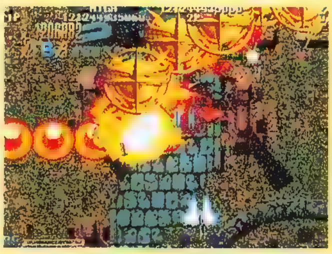
次は②について。これは、日時計を破壊したあとに超巨大な勲章の入ったアイテムを出現させるのである。

超巨大な勲章とは、じつに「+100」。この場面でしか見ることのできない勲章で、それが横一列に出てくるとなったら、絶対に出現させたいと思うでしょ!?

ただし、このアイテムを出現させるには、特定の条件が必要。どうやらオブジェを破壊する順番が関係しているらしい。その条件を満たせばすぐに大きなボールが8個出てくるので、それを破壊すると見事+100勲章のお出ましだ。その手前真ん中にいる大型戦車を早めに破壊して、ぜひお目にかかろう。


1upは残機が0のときの救済措置。ありがたくもらっておこう。


これがその問題の日時計。


すぐに巨大な+100勲章が降ってくる。幸せ！

勲章の滝に重なれ!

巨大な勲章を取った後、写真の場所（門）では勲章の垂れ流しが待っている。左右からの戦車の洗礼はRFでしのぎつつ、ひたすら勲章の回収に命をかけよう。

この門は、3つのレリーフを破壊して門を開かせないと、垂れ流しモードにならないので注意。RFを使いつつ左右を破壊して、そのまま中央のレリーフに重なり、画面外に消えそうな頃に再びRFを使うと楽に回収できるだろう。


ボス前の門からは勲章の滝が待っている。

ラスト

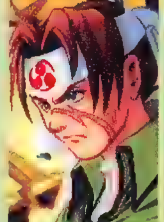
勲章の滝を抜けると、左右から戦車のラッシュが待っているぞ。勲章の滝を抜けるときに使ったRFの効果中に、左右どちらかに移動しつつ戦車を破壊していけばかなり楽なはず。

戦車だけの割に勲章の数がかなり多いので、もらさず回収していきたい。

これにて4面道中は終了。一気に敵の数や弾の量が増えてきたが、パターンになるのでぜひノーボムで抜けよう。

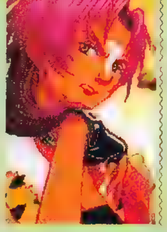
幕間デモ台詞集〈1人プレイ時〉

信之介



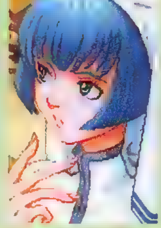
ついに連中、浮遊大陸を見つけやがったか！こいつは、うかうかしてられないぜ。しかし、敵も暗号が筒抜けだとは、思わねーだろうな。まったく、古代の技術は大したもんだ。

ルビー



機体に空調があるからよかったものの、さすがにあんな所で戦うと、気持ちがめいるねえ。こんな時は、思いっ切り飛ばすに限る。それっ、浮遊大陸まで一気に行くよ！

アイシャ



浮遊大陸…。本当にあったのね。でも、彼らは、先人の遺跡をためらいもなく利用する。私の戦っている相手は、本当に人なのかしら…。

シュトック



大陸をも空に浮かべる超技術。これほどの文明をもった人々ですら、滅亡の運命を逃れられなかったのですね。いずれ、私たちがそれを迎えるとしても、この時代ではありません。守るべき人がいる今では…。

ステージ4 BOSS



マシンガデス

決して難しくはないが、見てからRFの間に合わない極太レーザーには十分注意が必要だ。
担当：GED

極太レーザーに注意!

クリア重視なら、重点的に本体へ撃ち込み、避けにくそうなばらまき弾がきたらリフレクトフォース(以下、RF)を使えばいいだけなので、はっきり言ってクリアするだけならなんら難しくはない。

覚えておきたい攻撃は、クローで自機をつかむ攻撃と極太レーザー攻撃くらいだ。「つかみ攻撃」自体に攻撃判定はないが、つかまえると引き寄せる性質がある。手の耐久力は低く、自機の方向をサーチした後にしか射出されないので、注意さえしていれば壊すのもかわすのも難しくはないはずだ。ただ、ばらまきとの混合攻撃になってしまったら、迷わずRFを使っていこう。

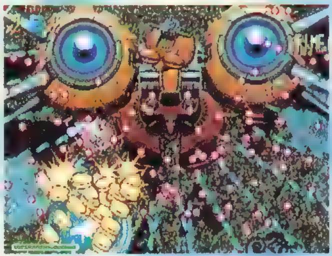
肩のパーツを破壊しても、しばらくすると付け直されるわけだが、肩の復活は2回まで。そして、注意してほしい「極太レーザー」はこの第3形態にくる。

極太レーザーは、本体の正面と肩の正面、計3ラインにしか撃ってこないが、発射時の予備動作を見てからではRFが間に合わないので、避けるための心構えと位置取りが非常に重要となる。

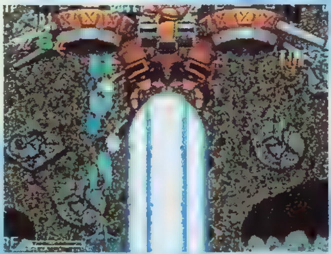
第3形態の基本位置は、正面から少し横にずれたところがいい。肩のパーツが正面にきたら本体正面、肩のパーツが縦になったら肩の正面へのレーザーなので、それぞれ予備動作が見えたら急いで横へ避けること。

第4形態(肩無し状態)では、ワイヤー状に伸びた接合パーツが青いショートレーザーを連射してくる。両腕から連射されるとわりとやっかいなので、そうなる前に本体を壊せるよう、がんばって撃ち込んでおこう。

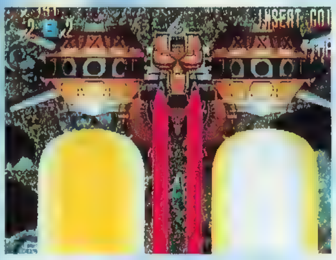
ちなみに、ボスの本体やパーツだけでなく、足元を薙ぎ払うレーザーや爆風に当たっても死ぬことはない。



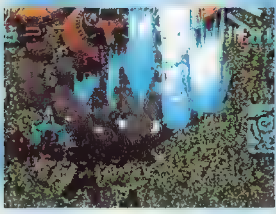
無理せずRF！基本的に遅い弾ばかりなので見てからでも間に合うはず。



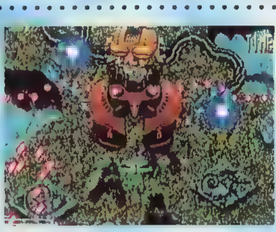
肩の青いレンズのようなパーツが本体正面にきたら正面にくる。



肩パーツが縦にひっくり返ったら、画面端か真正面へ。



死にそうで死なない足元レーザー。ビビることはないぞ。



第4形態は長引かせたくないので、しっかり本体に撃ち込んでおくこと。

なんで100%じゃないの!?

ブレイクパーフェクト(完全破壊)に関する注意点も述べておこう。

各パーツのパーセンテージは、ボス本体の占めるパーセンテージは

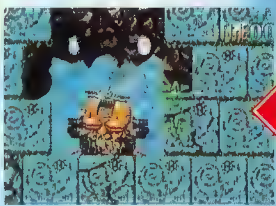
- 本体＝40％
- 肩上の3連砲＝5％(×2)
- 肩上のミサイルランチャー＝4％(×2)
- 肩＝7％(×6)

で、腕と手はパーセンテージに含まれていない。

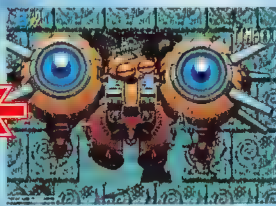
肩をすべて壊したつもりなのに100％未満の場合は、「砲台より先に肩を破壊してしまった」か「肩の自爆」と考えられる。肩はある程度時間が経過すると勝手に自爆してしまうので、片側だけを狙わず、バランスよく両肩に撃ち込むことが大切だ。



肩に自爆されるとパーセンテージが落ちてしまうぞ。



しかし、両腕が無いと浮遊大陸から「スポッ!」と…。



通称土偶「タイムオーバーで落とし穴にはまる」の図。

ステージクリアボーナス計算式

●ボスブレイク
ボスの基本得点(ステージ数×1000)
×残タイム
×ブレイクパーセント(100%＝1)
×現在の得点倍率
×(ブレイクが100%のときのみ)2
●シュートダウン
ステージの基本得点(ステージ数×10000)
×シュートダウンレート(100%＝1)
×現在の得点倍率
×(シュートダウンレートが100%のときのみ)2
●ボムリザーブ
ステージの基本得点(ステージ数×10000)
×残ボム数
×現在の得点倍率

クリアボーナス計算式

得点倍率や残タイムを意識し、ガッチリ稼ごう!

左の計算式を見てもらえれば分かるとおり、クリアボーナスをもっとも大きく左右するのは得点倍率。やはり勲章稼ぎがスコアアップ最大の秘訣なのだ。

ボスブレイクやシュートダウンのパーフェクトで、それぞれ「×2」となっているが、序盤はそれほど神経質になる必要はない。序盤は勲章重視で得点倍率を上げ、倍率の高くなった終盤でブレイクパーフェクトを狙っていくようにするといいだろう。



残タイムが0だと、破壊してもブレイクボーナスはもらえないぞ。

やりたいことをやっている人になりたい。



キミをプロにする学校がここにある。

好きという気持ちそれで技術はついてくる。
キミがあたためている夢は2年も待てない。
学校の中に現場がある環境の中で、
春からキミはクリエイターだ。
学院にいるうちに業界に羽ばたけ！



生徒作品

ゲーム業界への就職を完璧にする環境がここにある！

●在学中から製作現場でソフト開発に参加するワークシップ制度。現場経験できるから就職に強くなる。
●業界のプロ講師とクラス担任が徹底サポート。ダブルで就職バックアップ。
●プロの経験・技術をダイレクトに授業に反映させるから、プロの力がそのまま君の力になる。
●就職模擬面接など卒業を待たずにプロデビューできるシステムがある。

99年度4月生 願書締切迫る！



生徒作品
ゲームクリエイター科 96年度卒業生
長谷川 太郎
学院卒業後、(株)ナムコにて
プレイステーション用ソフト『R4』の
CG制作に加わる。



東京校 本科【全日制】

■ ゲームクリエイター科（2年制）
● ゲームプログラムコース
● ゲーム企画シナリオコース
● ゲームグラフィックコース

■ CGアーティスト科（2年制）
● CG映像コース

体験説明会開催 3/20(土)14:00～
お申し込みはフリーダイヤルへ　会場：東京校本館

入学案内無料進呈 フリーダイヤル 0120-41-4600



大阪校 本科【全日制】

■ ゲームクリエイター科（2年制）
● ゲームプログラムコース
● ゲーム企画シナリオコース

■ CGアーティスト科（2年制）

学校見学・入学説明 毎日実施中
99年度4月入学生の入学説明は毎日、下記のフリーダイヤルにて受付けております。

入学案内無料進呈 フリーダイヤル 0120-41-4648

官製ハガキまたはFAXの方は右記項目を明記の上、右記宛先までまでお申し込みください。 1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校名(職業)・学年、5.電話番号、6.志望校(東京・大阪)、7.志望学科、8.雑誌名
ハガキ 〒150-0011 東京都渋谷区東 2-29-8 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト③係
FAX 24時間 03-3406-5070

19:00から学べるプロへの早道！
東京校実践専科【夜間コース】
■ ゲームプログラム専科 週2回／1年制
■ ゲームグラフィック専科 週1回／1年制

99年度5月生募集中！
入学案内無料進呈

アミューズメントメディア総合学院

【東京校】〒150-0011　東京都渋谷区東2-29-8　TEL.03-3406-5050　最寄り駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校】〒532-0011　大阪市淀川区西中島3-12-19　TEL.06-6885-6010　最寄り駅／JR「新大阪」徒歩10分・地下鉄御堂筋「西中島南方」徒歩2分・阪急京都線「南方」徒歩3分

【ホームページ開設中】インターネットでも入学案内の請求が出来ます。http://www.amgakuin.co.jp/

学校見学毎日受付中！

お客さん！ぶっ飛ばすからしっかり掴まってな!!

CRAZY TAXI™



いかに早くお客さんを送り届けるか！そんな単純な目的をゲームにしちゃいました！ぶつかろうが、何しようが早く着きゃあいいのよ！さあ乗った!!

担当：ずるずる㊝

爽快!! ドライブゲーム!!

お客を乗せて降ろすだけなんだけど、そこにゲーム性を持たせたのがこの「クレイジータクシー」！

その「タクシー」の作業をゲームで行うのだが、その過程が「クレイジー」なんだよね！いかに早くお客を運ぶか。

その運び方にこだわりは…なし！とにかく早く運べばOK！となると走りは…。

早く着きゃあOK!! どこを走ってもOK!!

このゲームの舞台は1つの大きな街！その中でお客を拾い、運ぶのだが、早く走るために通れるところはどこへでも突っ込んでOK！それが店頭のスペースでも芝でも歩道でも階段でもどこでもOK！

その中で最も重要になるのが段差！このゲーム、2階から飛び降りても大丈夫！かなり無茶できます！





操作簡単!! あとはやるだけ!!

ドライブゲームなので操作系は、ハンドルにアクセル、ブレーキがメインになる。それに前進、後進のギアがつく。

この操作系を駆使してつっ走るわけだが、ではどうやってお客を見つけて乗せて送ればいいか？そのあたりをチェックしてみよう！



乗ろうとしているお客はマークが付いている！色で距離がわかる！

コース上にお客が散っているのだが、そのお客は、「自分が乗るぞ！」と目立つようにマークがされている。それが右の写真。で、注目してほしいのがそのマークの色！緑色から黄色、そして赤色といくつかの色が着いていると思う。

この色は、そのお客が行きたいところまでどのぐらいの距離があるのかを表示している！緑色なら遠く、赤色ならかなり近くという具合に！



で、乗せるわけだが、お客の辺りに輪も描かれていると思う。その中にクルマを停めると…お客が乗ってくれる！



乗せると左に行きたいところが表示される！ついでに距離も出るぞ！

乗ると画面左に行きたいところの絵とそこまでの距離が表示される！あとは運ぶだけなのだが、その場所は…？

それを教えてくれるのが頭上の矢印だ！



目前にある黄緑色の枠内がお客を降ろすところ！上手に停まれるかな？

お客さんはその目的地で停まれば降りてくれる！あとは制限時間内、ひたすら乗せては降ろせばいい！



多く乗せるにはちょっとしたコツがある!!

素早くお客を見つけて、乗せてぶっ飛ばして目的地へ向えばいいのだが、もっと細かいところに気を使うとより多くのお客を乗せることができるようになる！



お客に突っ込む形で近づくと…逃げてクルマから遠くなるので注意！

まずはお客の乗せ方！お客のいるサークル内にクルマを停めればお客がきてくれるのだが、すぐそば（目前）に停まればすぐに乗ってくれるぞ。





ちょっとしたことではあるが、お客がクルマからどれだけ近くにいるかで動き出すまでの時間を短縮することができるのだ！ほんの数秒だが、何人も乗せれば大きくなる！



枠内から出そうになったらブレーキプラス「後進」で抑えよう！

走っているときでそういった時間的な節約をするとなると「近道」が挙げられる。

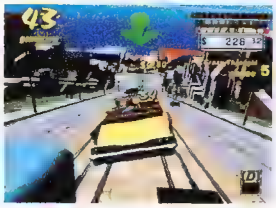
近道というと裏道を走るなどして走る距離を距離を短くするのが普通だが、このゲームでは、道でないところをつっ走る点が近道となる！

例えば店のテラス部分とか、丘になっているところをつっ切るなどする！道なき道をつっ走ることになるのだ！

得点稼ぎがまた熱いのだ!!

お客を乗せて走り、降ろす。制限時間にそれを実行し続ければいい。減った時間は、次のお客を乗せた時に一定量足される形となる。

さてこのゲーム、遊び方はこれだけなのだろうか？



これが「クレイジースルー」！ぶつからないとどんどんレートが上昇！

このゲームでのスコアは、何人乗せたかの他に、いくらお金を稼いだかも競える！

そのお金、お客を乗せる以外にもなんと稼げるのだ！



これが「クレイジージャンプ」！いろいろなところで飛べるぞ！



その方法は、他のクルマのそばを走り抜けたり、ジャンプしたり、ドリフトしたときに稼ぐことができるのだ！

「クレイジースルー」がクルマのそばを走ったとき。相対スピードが高ければ高いほど高得点になる。



これが「クレイジードリフト」！一瞬「R→D」と入れてハンドルを切れ！

「クレイジージャンプ」がジャンプをしたとき。ジャンプをしたときの浮いている時間が長ければ高得点となる。高く飛ぶ、遠くへ飛ぶと有利！

「クレイジードリフト」がドリフトしたときのもの。ドリフトしている時間が長いほど高得点になるのだが、そうそういう場面は…。意図的にやらないとダメそうだが…。

これらをつなげると乗算されて高得点になるぞー（他車にぶつかるとリセット！）





デパートをグチャグチャにしよう(またか)!

SPIKEOUT™

スパイクアウトファイナルエディション

FINAL EDITION

前作の経験値だけではなかなか先に進めないが、ルートをしっかり選べば最終ステージに到達するのは難しくはない。とにかくシップヤードは避けるべし!

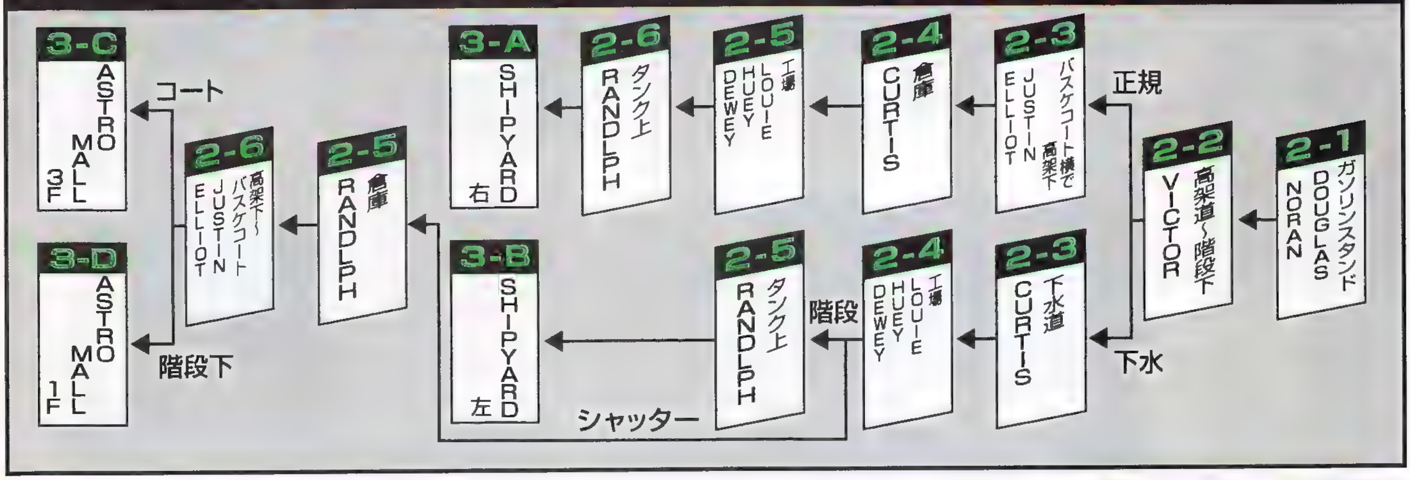
担当：神保町スパイカーズ

最終面への最短ルート アストロモール

前作に比べて遙かに難度の上がったスパイクアウトファイナルエディション（以下FE）。前号ではステージ3への最短ルートを攻略したが、FEで新しく加わった造船所〈SHIPYARD〉ステージは敵の攻撃力が高く、タイムも少ないので非常に難度が高い。そこで今回は確実にステージ4へ進むために、ステージ2の漏れも含め、アストロモールを攻略していこう。

そこで重要なのがルートの取り方。FEではステージ2のルート分岐が2種類から4種類に増え、下水から倉庫を経由して、正規ルート2−3のボス2人をラストに持ってこないとアストロモールには行けなくなっている。ステージボス戦は厳しいものの、アストロモールの難度は前回とあまり変わらないので、抜けてしまえば一気にステージ4まで進むのも夢ではないぞ。

ディーゼルタウンルートマップ



キャラ別コンボ指南



浮かせ技もなく、コンボの少ないスパイクだが探せばけっこうあるものだ。

●B×6→ダッシュ昇り蹴り

●B+CB→C+J→LV2

この辺が基本か？C+Jは歩いて出す。B+Jでも可。LV4のストレートを決めたいならば、

●C+J→LV4

●B+CB→LV4

が可能。2つめのB+CBはディレイをかける。太キャラ用だが上りなら誰にでも入る。2-2開幕で試してみよう。

隅限定コンボでは、

●B+CB→LV3→B×6→LV2→昇り蹴り1×α

これはB×6をコンボに組み込める稀有な例。敵の跳ね返り方向が不安定なので結果難度は高い。全キャラ共通でいえることだが、FEでは昇り蹴りを1発で止めると敵はうつ伏せに倒れ、少しの間判定が残っている。端以外では、2発入れないほうがその後何回も拾えるぞ。

最後に超限定コンボを。

●B+J→LV4→昇り蹴り2→BB→BBBLV3→BBBLV2

隅近くの位置スタートだが、完全に隅ではダメなので実用度は低い。太キャラならば「B+J→LV4」を「B×6→LV4」にしてもOK。



リンダにはC×4という隠し連携があり、肘のあとにC+Jの蹴り上げが出る。BBBCCCから出すこともできる。「肘ヒット時にC目押し」だが、タイミングはシビア。

●B×6（レバー入れ）→BBBCCC→LV2

こんなコンボも一応可能。端近くならここからさらにBBBLV2で拾える。

またリンダの昇り蹴りは2段目の浮かせが他キャラよりも高い。やはり隅近くという条件がついてしまうが…

●B×6（レバー入れ）→LV4→昇り蹴り2→LV4→昇り蹴り1×α

というLV4を2回決めるコンボが可能。リンダはゲージのたまりが遅いので、Cを押したまま昇り蹴りを出す必要がある。2段目は少し待ってから出すこと。難度高め。

金的（掴み→BBB）からは、B+JやC+Jを挟んでLV2で拾うのが基本だ。


コンボそのものよりも、できる状況を作るのが難しい。

P.S.GAMEST Q&A G Q：ゲーメストのライターさんて、どんなことをする人なんですか？／千葉県　高橋成人君　A：そんなキミは今号で募集している「読者ライター大募集」に応募してくれ。ナマのライター生活を味わえるだけじゃなく、誌面にまで出ることができるぞ。詳しくは47ページを見るのだ！

攻略地獄

ステージボスが問題よのお

ステージ2攻略Part2

～アストロモールへの道～

工場エリア(2－4)までは前号参照。というわけで倉庫面とバスケットコートの2エリアを攻略だ。漏れぶんもしっかりフォローするぞ。

STAGE 2

下水ルート2－5 倉庫

LIFE ×4　SP ×2

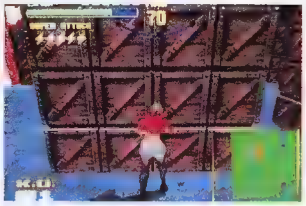
開幕からザコがたくさん降ってくる。数が多いのでB+CB(B+CC)やLV3チャージで足止めし、敵のラインにLV4チャージを重ねていこう。ジャンプ投げは敵が少ないときのみにし、投げる場合はなるべく掴んで即投げか、B連打のボディ×2→頭突きなどを多めに使っていこう。囲まれるとタコ殴りされて一気に体力を持っていかれるので、そんなときはSPアタックを迷わず使うことも大切。

細い通路を抜けると再び大量のザコ。ここは一度細い通路まで戻り、B+CBとLV4チャージで戦っていくと楽だ。

ライフが少なかったらボス前にしっかり取っておこう。

BOSS RANDOLPH

隠し小ライフのそばに木箱が積まれた四角い地形がある。ここをぐるぐる回りながら戦うといい。敵群を引き付けながら、隠し大ライフルートを大きく回ってはぐれたザコを気長に減らしていってもいい。



この四角い部分を回りながらザコを潰していこう。

多人数プレイ

多人数では無限ザコになるので、隠しSPのあたりで待機してボスを誘導する。ザコも来るのでボス役以外はきっちりザコを処理していこう。

漏れエリア補足攻略

ここでは前回と今回の攻略ぶんから抜けたエリアについて説明していこう。

●正規ルート2－3
黒人系ザコは手数が多く強敵。ライフ2つで前半を乗り切ろう。後半は慎重にLVチャージやB+CBで戦い、危なければSPも迷わず使う方針で。バスケコートの大ザコはジャンプ投げ、空中コンボともに受け身を取るので行かないのが無難。ボス戦は壁沿いLV4チャージ法で。エリアが広く、中央に柱もあるので下水2－6よりも断然楽。

●正規ルート2－4
チャージメインの戦い方。ボス戦は隠し大ライフ地点を経由する形で大きく回って逃げながら、はぐれザコを倒していくと楽に数を減らせる。多人数時は細い通路で前方ボス担当と後方無限ザコ担当に分かれるといい。

●下水ルート2－6（ボス）
階段下でのボス戦。開幕後ろに空間がないのでLV4チャージを放つなりSPを使うなりしたら道路下あたりまで一時退避。このあとの方針はやはり壁沿いLV4チャージだが、地形が多少広いとはいえバスケットコート同様、かなり厳しいことに変わりはない。

下水ルート2－6 高架下 ～バスケットコート

LIFE ×2　SP ×2

ここのザコは正規ルート2－3の黒人系。スピニングロースピンや2段フックを、あまり間合いを見ずに出してくるので、こいつらがまた強い。LV4チャージもつぶされることがあるので、なるべく起き上がりに重ねるようにしたい。

最後の大ザコKINGは、LV2チャージで浮かせてジャンプキックで拾っていこう。ひるまないので非ダウン技は危険だぞ。

ゲートを破って再び黒人系ザコ。この先ボス戦までライフが出ないので慎重に。ザコをすべて倒すとボス戦へのゲートが出現。奥の隠しゲートは、3－D（アストロモール1F）につながっている。

BOSS JUSTIN(白人) ELLIOT(黒人)(バスケットコート)

コート内は一切の障害物がないため真っ向勝負となる。非常に厳しいボス戦だが一応の方針はある。外周に張り付いて、敵群を一列に並べるようにしてLV4チャージを繰り返すのだ。始まったらCでためながら左右どちらかの壁に寄り、引き付けてぶちかまそう。ザコ、ボスともにチャージを下がって避けることがあるので、技の空振りに当てるのがベストだ。

こちらがダウンしたら起き上がり無敵を利用して囲みを抜けるか、ボスを掴んで強引にジャンプ投げにいきたいところ（当然ゴスゴスはなし）。SPもできるだけSP投げに使い、ダメージ効率の高い戦い方を意識しよう。ステージ3まではこのエリアが一番難しい。テクニックよりも臨機応変なアドリブが非常に重要である。



ホワイトは浮かせ技が多いうえ、LV3チャージで浮きなおすのでコンボが入れやすい。

●B×6、LV3→BB、BBBLV4
これが威力もあるメジャーコンボ。端近く限定だがそれほどシビアではない。8ヒット以上のLV4は最高の16000点で稼ぎにもいい。だがこのコンボよりも、

●B+CB→LV3→BB→BBBLV4
このほうが1ヒット多く、かつ体力が少ない敵にも使えるので汎用性が高い。

最後に隅近くという条件が付くが、LV4を3回決めるコンボを紹介しよう。

●B+CB→LV4→昇り蹴り1→BBBLV4→昇り蹴り1→B+CB→LV4
2回目の昇り蹴りは少し待ち、うつ伏せに落下させるのがポイント。着地と同時にB+C、少しディレイでB、たまったらLV4だ。最後のLV4は敵のバウンドの頂点を拾わないと当たらないのでかなり難しいが、そこまででもダメージは相当なもの。敵が1体になったら狙ってみよう。



LV4×3とはさすがコンボキャラ。サンキューを組み込めるのも彼だけ。



テンシンはLV2が拾いやすいのでこれを組み込んだコンボが基本となる。

●B×6→BBBLV2
これが手軽でオススメだ。BBBLV2は、少しダッシュして出そう。

●B+C→LV2→BBBLV2→BBBLV2→昇り蹴り2→LV2
これは壁際限定コンボ。LV2でスパスパ打ち上げまくるのが楽しい。



FEではLV2が軽くなって非常にいい感じだ。

威力&派手さ重視ならば、

●B+J→LV4→昇り蹴り1→BBBLV4→昇り蹴り2→LV3→LV2
このコンボはLV4を2回入れる絡みで、隅でないと厳しい。昇り蹴り2段目は目一杯引き付けて出すようにしよう。

テンシンは背後ノーマル投げからも追い打ちできる。ボスに対するLV3でのハメは使えなくなったが、壁際で、

●背後投げ→LV2→昇り蹴り2→LV4
これが可能。受け身を取らないボスには大ダメージ源になるぞ。昇り蹴りは右方向に出すことになる。2段目はやはり引き付けること。

P.S.MESSAGE G
センチ2制作決定バンザイ！でも金が…／埼玉県　伊藤正義君　◆テンチ2は6年前に発売してるぞ。ってなボケは置いといて、今度はゲームとして遊べるようになることを祈っとけ。ところで、今度はシューティングゲームになるのか？（良く分かってないフリのしもでん）



「新」アストロ・モールを駆け抜けろ!

STAGE 3C 攻略

ASTRO MALL

NEWバージョンになっても大きく変わってはいないアストロ・モール。変更点を見ていきながら、ボスの誘導パターンを復習しておこう!!

STAGE 5

デパート:モール3F 3C-1

LIFE ×2　SP ×2

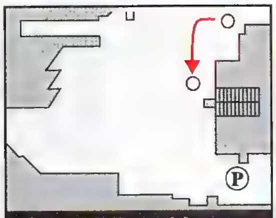
大きな変更点はなく、シップ・ヤードに比べて格段に楽なアストロ・モール。

やっぱり注意しなければならないのは、ドスを2本持った背の高いヤクザ。4回連続の斬り攻撃をくらってしまった場合は、迷わずSPアタックを使って反撃。ダメージを少しでも軽減していこう。



連続斬りをくらってしまったら迷わずに、SPアタックを使って脱出!

BOSS KINGORO



ボス誘導：パターン

ボスが出現時にゲートの手前側（図-1）で待っていれば、厄介なヤクザ2体を先に倒すことが可能。ヤクザを倒した後はゲートの前あたりまでいけば、ボスのみを反応させて誘導することができる。

さて、基本的に攻撃をスカしてボスを掴みにいくわけだが、先に倒しておいたヤクザのドスを投げつけて気絶させれば、より安全。体力やSPストックが少ないなら、ボスを気絶させている間に反対側のデブ×2を倒しにいこう!

デパート:モール2F 3C-2

LIFE ×3　SP ×2

スタート直後にエスカレーター正面で闘っていると、ザコに左右から囲まれてしまうので、素早く左右のどちらかへと走り込んでいくこと。

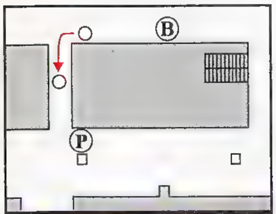
また、エスカレーター付近のザコ集団後に、右側へ出現するザコ集団は中央の通路へおびき寄せ、チャージLV4で吹っ飛ばしていくと楽。

BOSS LEMMY

道なりにザコを倒していくと、ちょうど通路の反対側にボスが出現。ここで外周周りで近づいていくとボス+ザコがすべて反応するが、中央の狭い通路の手前で待っていると3C-1と同様にザコ×2を誘導して倒せる（図-2）。

後は左回りに外周を回って、近くにいるザコ（×3）から順番に倒していけばOK。

ちなみに、ADLAIが大ライフをEDGARがSPを持っているので、乱戦になったら優先的に倒していこう。



ボス誘導：パターン

デパート:モール1F 3C-3

LIFE ×2　SP ×2



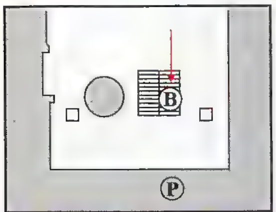
3C-2と同様にスタート直後はエスカレーターを使ってザコを分断。

BOSS OSWALD

基本的な変わりはない…とはいえ、ザコの数が多い上に反応もいいので意外と厄介。

地形を上手に使ってボス戦を立ち回ってもいいが、エスカレーターを使ってまとめていったほうが楽。具体的には出現と同時に上り（左側）のエスカレーターを上がり、下からザコ+ボスが上ってきたら投げを使って上にまとめる。

後はチャージを溜めながら後ろへ下がってLV4。敵をうまくまとめられないときには、SPでダウンさせてもいい。



ボス誘導：パターン

デパート:エントランス 3C-4

LIFE ×2　SP ×2

スペースが広い上に敵が多く、注意していないと囲まれて手痛いダメージを受ける…。

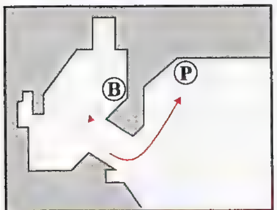
さて、基本方針は壁沿いに移動しながら敵をまとめて、チャージLV4。このときに柱を使って、敵をうまく一列にまとめるようにしていくと反撃を受けづらい。後ろへと回り込まれたら掴みにいこう。

BOSS WANG

前のバージョンとまったく同じボス誘導（図-4）が可能。具体的には、ゲートを開けたら左側のスペースで待ち、MAPでボスが反応したのを確認したら右後方へと下がって誘導していけばOK。

ボスの攻撃パターン自体は、SPアタックの時間が長くなり、斜下P~中がスーパーアーマー状態になってLV3で気絶しなくなっているので注意。

ボス後の分岐は、クリア重視でいくならエリア数の少ない右ゲートを選んでいこう!



ボス誘導：パターン

デパート右:CDショップ 3C-5

LIFE ×2　SP ×2

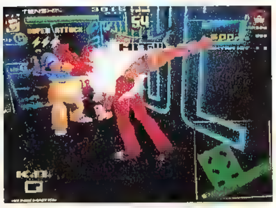
狭くて細長い地形とくれば、LV4のスーパーチャージを使っての吹っ飛ばしが基本。

具体的には後ろに下がりながら溜めを作って、LV4の吹っ飛ばしから漏れたザコを倒していけばいい。ボス出現ポイント近くの広いスペースでは、外周に沿って移動しながら本棚を利用していこう。

BOSS HOMER

ボス本体よりもとりまきのザコが多く、苦労する対ボス戦。これも基本は外周に沿って移動しながらチャージの溜めを作り、本棚で狭くなったところでLV4。ボスも一緒に巻き込みながら吹っ飛ばし、ザコの数を減らしていく。

ちなみに大ライフ、SPアタックはキャッチャー2人組（ADRIANとNICK）が持っているので、体力が少なくなってきたらこちらを優先的に狙って倒してアイテムをゲットしていこう!



外周に沿って移動して敵をまとめておいてからLV4スーパーチャージ。

P.S.INFOMATION G　気絶連携とは?掴み→ビート×2→羽交い締め→ジャンプ(この間にチャージを溜め)→着地でチャージLV.3→最初に戻る。※空ジャンプのときにジャンプ投げにならないよう、チャージを押すのはジャンプの頂点付近かジャンプした直後にすること。

テパート:右ルート 2-6

×4 LIFE ×2 SP

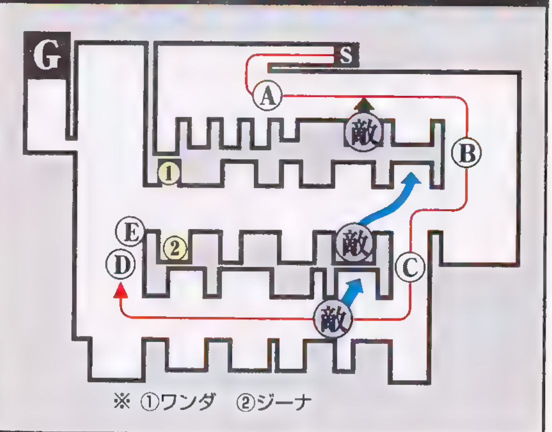
地下駐車場がこのエリアの舞台。地形が複雑なのでザコ、ボスともに様々な分断が可能。

スタートしたらそのままの位置で少し待つ。レーダーを見てザコが隣の壁に密集したら出陣。階段を降りてチャージLV4だね（A地点）。

次はB地点まで行って待つ。ザコが4体、窪みに集まるので、一体ずつおびき寄せて倒していこう。

最後は先程と同様、C地点で前進後退を繰り返しザコを隣の窪みにまとめよう。そうしたらチャージLV4を溜めつつ移動し、出会い頭に発動していくといい。まとめて一気に片付けよう。ラスト一匹はD地点に行ってから処理。

地下駐車場進行ルート



※ ①ワンダ ②ジーナ

BOSS WANDA(小) JEENA(大)

D地点で待っていると、最初にワンダ+ザコがくる。E地点に行くとジーナが反応してしまうので、なるべく下がって処理していく。

ワンダはB+Cや通常投げの巻き込みで転ぶので楽。掴みに行くときは、蹴り上げ、膝蹴り、ショルダーなど。ジャンプ投げは受け身を取るので注意。気絶連携を狙おう。

ジーナは気絶しないので厄介。まずはE地点に行って、ジーナとザコをおびき寄せてD地点まで逃げる。あとはザコ優先で。ジーナと一対一になったら、Sを押しつつジーナの周りを円軌道で逃げよう。ジーナの攻撃は誘導性能がないので、ことごとくスカせるはず。掴んでジャンプ投げだ。

ちなみに、スタート直後にライフのあるところにいると、ザコとワンダが壁を抜けてくる。時間はかかるが安定する。

テパート:右ルート 2-7

×3 LIFE ×2 SP

八角形の建物で、外周に沿って「くの字」に階段があるエリア。階段をうまく使って敵の分断していかないと命がいくらあっても足りないぞ。

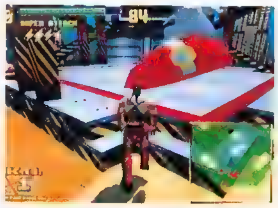
基本的には、敵が自分に向かって一直線にくるのを利用して、階段の上下に分断していく。階段の下にいる限り、真上の踊り場にいる敵は降りてこないのがポイント。

スタート直後、いきなり左の階段下に入り込む。すると、ザコが2〜3体だけこちらに向かってきてあとは階段上に昇っていってしまう。まずは下にきたザコを慎重に倒そう。

そうしたら、図1のように階段下から少し出てみよう。すると、階段上の敵がジャンプして降りてくる。

このとき、レーダーをズームアップしたほう（スタートボタンで切り替え）にして、階段上の敵の動きを見ること。手摺りに近寄ったらジャンプしてくるので、素早く階段下に逃げ込んで分断するのだ。

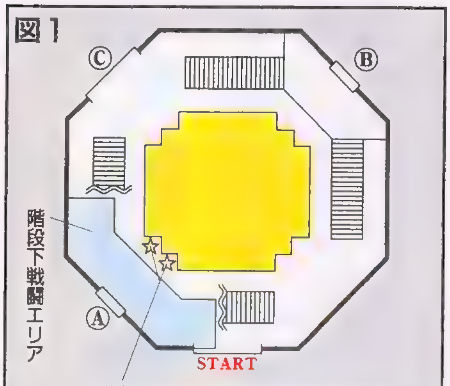
次はAとBからザコが2体ずつ出現してくる。階段下に位置していれば、Bからくるザコのみを相手にするだけだ。このザコはデブとヤーさんなので一撃が非常に痛い。慎重に対処しよう。



レーダーを見つつこの窪みで誘う。▲の動きをよく見よう。

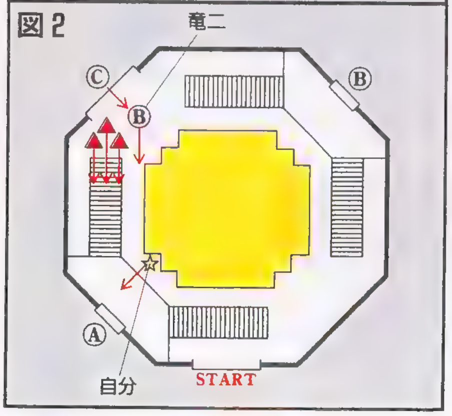
B地点からの4体のザコを処理したら先程と同様、階段上の敵を少しずつ倒していく。C地点からのザコも加わって数が多いので注意しよう。

図1



階段上の敵を下に降ろすときの位置

図2

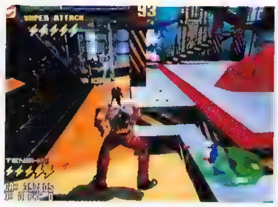


BOSS RYUJI

ボスの出現の合図がでたら、図2の窪みに移動してボスが出現するC地点を向こう。

そして、ボスが自動ドアを開けて入ってきて、こちらに向けて走ってきたらすぐに階段下に入る。こうすると、残りのザコはすべて階段上に行ってしまう。

開幕はボスの反応次第だが、たいていザコが一緒にきても1〜2体ぐらいのはず。うまくいけばザコは0。



ここで待ち、ボスがこっちに走ってきた瞬間、階段下に逃げる。

階段下におびき寄せたら、あとは気絶連携を狙おう。道中でヤーさんが落としたドスを投げつければ超楽勝でいける。ザコがきてしまった場合は、ボスを気絶させてザコを速攻で処理していこう。

ドスを当て損なったときは、頭突き、6段蹴り、4段斬りをすかして掴んでいこう。また、回転アタックは終了後に気絶するので絶好の掴みチャンス！ちなみにジャンプ投げは受け身を取るので禁止。

船はどんなかんじ？



竜次：最近俺のほうにくる人が多いんだけど、船長さんよ、そっちはどうなのよ？

船長：ガハハッ、こちとら何百年も水上で鍛えとんじゃー！都会のへなちょこ人種なんてうちの若いもんに比べたら「赤子」同然よっ!!わかる？

竜次：へ〜言ってくれるね、船長さんよ。試してみるか？

若いもん：「バンッゴスッドカッボクッ」（相手がひるんでいるところに…）「ゴ〜ン」（投げを決める音）

竜次：なっなに〜、ザコの分際でひるませる攻撃だと！しかも基本攻撃が3〜4段。こりゃ本気か!?一回攻撃をくらったら、運が悪いと体力半分…。

船長：どうや、この部下の強さは！伊達じゃないべ、ウッシャッシャ〜〜。ついでに現場も見ておくか？

竜次：ここれは！（そこはただの正方形のリング）

竜次：これじゃ誘導もへったくれもないやんけ！

船長：よくわかったの〜。四角いリングで集団でボコすんじゃ。これを運良く抜けてもタイムオーバー地獄が待っているから、はっきり言って何人も通過できないわけよ！

竜次：……………みんな俺のほうに来るわけだ、納得。



正方形っつ〜のが終わってる。誘導不可能、実力が問われる。

P.S.GAMEST Q&A G ゲーム攻略記事がカラーページからモノクロページに移る（格下げされる？）基準ってなんですか？／神奈川県 P.N.R.S君 ◆ゲーセンでの稼働率と読者人気、発売順などから毎回検討される。カラーページには限りがあるから新しいゲームが優先にはなるけどね。後は秘密だ。（編集部）

神様、犬福をありがとう!!



フハハ…朝日とともに犬福部フリーズから再起動！（コマンド＋ctrl＋パワーオンキー）初日は犬福グッズ大紹介と犬福人間製造法則の豪華2本立てだにょ。

担当：犬福部部長代行・福田柵福
犬福部副部長・コドモ福

クイズ&バラエティ すくすく犬福

犬福グッズ

御入学、御進学のお祝いに

発売から約4カ月が経つも、いっこうに人気が衰えないすくすく犬福。とあるラジオ番組のアンケート「渋谷を闊歩する女の子ちゃんに聞きました。今、熱中しているアーケードゲームはなんですか？」では1位DDR、2位すくすく犬福という結果になったそうだ（真実）。

そんな世相を反映してか、このたびビデオシステムと新声社グッズ班のモーストデンジャラスタッグによりすくすく犬福グッズが製作される運びとなったんだにょ。

●犬福ぬいぐるみ（大）

ノーマル福を忠実に再現したぬいぐるみだにょ。愛らしい造形と小憎のボウズ頭のような手触りで抱き心地は満点にょ。手鞠ぐらいの大きさなのでボール遊びもできるにょ。そのほか女キャラへのプレゼントに、座布団代わりにと用途は多彩。予価1200円

というわけで、来る東京ゲームショウ（3月20～21日）マルゲ屋ブースでこの犬福ぬいぐるみが先行販売されるんだにょ。

さらに犬福キャラコレマスコット、UFOキャッチャー専用犬福など鋭意開発中。期待して待つべしにょ。


見よこの犬福の勇姿を！**妖怪すねこすり**に似てないこともないよ。
※写真は試作品のものです。


この光景が現実になるにょ！

犬福人間製造講座

担当：神様

やぁー。ひさしぶり。わしじゃよ。神様じゃよ。今日は下界で噂もちきりの犬福少年（通称ショタ福）＆犬福少女（通称ロリ福）のことについて語ろうかの。


左が犬福少女、右が犬福少年じゃ。
ショタッチオよの～。

この2人はエンディングで見られる犬福最終進化形態の一部なーのよ。気になる進化条件は、**「一般問題」、「芸能音楽流行」の問題に多く正解し、肥満度は12～15％に抑え、「ちから」のパラメーターを上げる（犬福少女は「かしこさ」）。**

パラメーターは月始めの餌やりタイムで調整するが良いじゃろう。「ちから」を上げるには犬福フード、ねこまんま、スパゲティを与えよう。「かしこさ」には焼きさんまかにぼしがいいぞ。


ワシまで嬉しくなっちゃうぞよ。
ちゅうかエサ調整は重要じゃ!!

肥満度はにぼしか骨で抑制じゃ。残るはクイズじゃな。そう都合よく芸能音楽問題がでるとは限らんからなぁ。そこでじゃな、**ジャンルセレクトを活用する究極神拳を伝授**しようかの。

ジャンルセレクトがきたら「一般問題」か「芸能音楽」を選ぶのじゃ。そして解答するときは時間切れギリチョンまで待ち、正解のボタンを押すのじゃ。これによりノルマを消化せずに効率よく「ジャンルを多くこなした」ことになるんじゃ。50問ぐらい消化し、かつ通常のプレイ中にこれらのジャンルの問題を間違わないようにすれば、犬福少年・少女はもれなく君のペット。よかったのう。



ジャンルセレクトのチャンスは逃すでないぞよ。

この方法に欠点があるとすれば、正解を知らないとライフが減り、コンティニュー回数がバリクソ～るに増え、生産コストが高くつくことかのう。幸い、「すくすく犬福」はそれほど問題数も多くないので全部覚えてしまうのがベストじゃな。

問題をだらだらと消化する。そんな豚プレイとは今日でさよならじゃ。では犬福を最後までかわいがるんじゃよー。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：「すくすく犬福」で犬福の最終形態が人間になるっていう噂を聞いたんですけど本当ですか？／東京都イヌフカー君　A：ちゅうか本当だにょ。全国の犬福ブリーダー諸氏の熱いコールに答えて犬福人間製造法を大公開!!さっそくみんなもチャレンジしてみるにょ。（コドモ福）

犬福牧場 ブラコ
Burako's Inufuku Farm !!

エンディングで拝める最終進化福の一部を放し飼いにしてみたにょ！
ちなみに最終進化福の決定はクイズのジャンルが密接に関係するにょ。



犬福部五つの誓い

一、語尾にはかならず「にょ！」をつけるんだにょ。
一、一生に一度はカラーアイランド（仮）・人気投票で犬福に票を入れなければならないんだにょ。
一、ピカチュ〇よりも犬福を愛さなければダメにょ。
一、間違っても「太福」、「大福」と誤植してはだめだにょ。
一、土曜日の午後6時からは「まもって！守護月天」は観ないで絶対に「ウルトラ〇ンガイア」を観るにょ！

以上、君と僕との約束だにょ。誓いを破った不届き者は飯抜きスペシャルにょ。

飯抜き VS おりこう福



来たれ若人!! 犬福部

キミいい体してるね 犬福部入らない？

「いあ！いあ！いぬふく〜く ふあやく ぷせにょ〜す！」

外宇宙の神「犬福」を盲信する体育会系邪教集団犬福部がついに復活したにょ。命、それより大切な物が彼らにあるとすればそれは犬福だろう。

部員は体内に犬福ぬいぐるみを埋めており、それはそれは大いなる大犬福様の電波をキャチするアンテナにしてるんだにょ。君も俺たちと一緒に犬福部でさわやか3組してみない？ただ今部員募集中!!



真尾まお一日師団長。犬福部マネージャーだ。（希望）

犬福0指令

おもむろに再開したすくすく犬福はいかがだったかにょ。実は次号以降も犬福部が存続するか否かは、読者である君たちの双肩（ツインショルダー）にかかっているんだにょ。というわけで全国の新入部員たちからお葉書を募集するにょ。ちぶるー

●各種犬福イラスト募集!!
犬福のイラストを募集するにょ。ゲーム中に出てくる犬福はもちろん、君の考えた俺様オリジナル犬福（略して0〇ー）イラストもOKだにょ。カラー歓迎にょ。



（大阪府　月島ネコさん）
☆月を見るたび思いだすにょ。

●犬福人気投票
百体以上にもおよぶ犬福のベストを決めるにょ。アンケートの隅にでも書いてにょ。

その他犬福に関するご質問、ご要望等犬福に関するものならなんでもいいんだにょ。宛先はゲーメスト編集部「セタップ!!犬福部」係まで。

ちゅうかハガキをくれた全国の犬福ブリーダーちゃんは強制的に犬福部に入部させるにょ。今ならお手紙をくれた新入部員の中から抽選で3名様に今回紹介した犬福ぬいぐるみをプレゼントするにょ。

次回（があれば）は全ルート紹介&最終進化形態法則公開だにょ〜。午前0時の時報とともに葉書を投函するべしにょ！

（続く or 打ち切り）

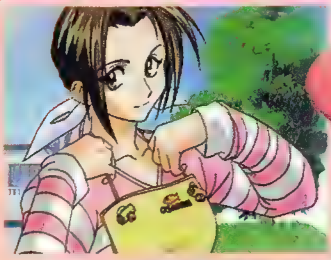
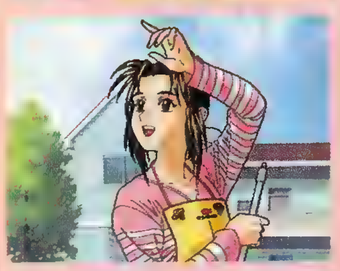
P.S.MESSAGE G ゲーメストムックの一覧表のようなものがあれば、今まで買ったもの、これから買わなければいけないものなど、チェックできるのでぜひつけてほしい。／青森県　則竹景造君　◆次号から掲載予定です。買いもらしのないよう、すべてのムックを買ってほしいな。（営業部）

みなさん、ゴチになりやす！

E雀さくら荘 空き部屋あり〼。

画面写真は開発中のものです。

担当：アディオスToshi

佐倉美幸

年齢：26歳
身長：163cm
血液型：A型

さくら荘の管理人

のんびり屋のおっとりタイプ。いつもニコニコしていて優しそう。
真面目で清楚な感じ。
見かけより若く見え、あまり年上のお姉さんという感じはなく、どちらかというとカワイイ感じ。

徒然なるエピローグ

「人は古来からご馳走を求め地球上をさすらっている」とは誰も言ったことはないが、最近我らが辿り着いたご馳走は紛うことなき、このE雀の4人であり、佐倉美幸はきよ○子さんであり、白石由利子はア○カであるという希望にも似た観測は、はっきり言って地雷を踏んだようなもであり、思っていても口に出さないのが大人の礼儀であり、いとおかしいのであります。稼働は3月中旬、プロフィールと共に楽しんで下さい。

《ストーリー》

浪人歴2年の主人公（プレイヤー）。「今年こそは大学合格！」と意気込み、受験勉強のために予備校近くの小さなアパートに引っ越してきた。ところがその新居、管理人から住人まで全員若い女性という非常にうれしい状態。しかも、みんな麻雀大好き。今日も暇な誰かから麻雀相手のお誘いが…。

これでは勉強どころではありません。ここは一つ俺のやり方で、麻雀好きな住人共を懲らしめてやろう、とH心（？）を燃やす主人公。果たしてどうなることやら…。

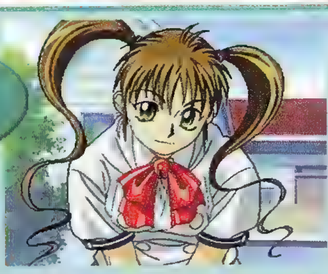
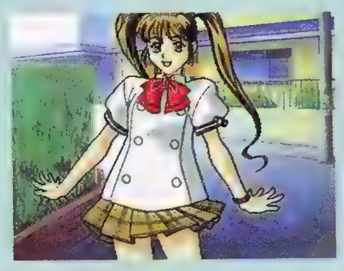


管理人が可愛い感じに仕上がるのも王道というものです。

佐倉千穂

年齢：16歳
身長：158cm
血液型：B型

美幸の妹

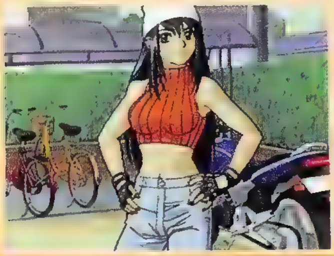
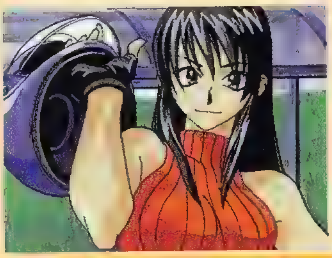
明るく元気な女子高生。喜怒哀楽が激しい。
本人はしっかり者のつもりだが、お調子者でドジなところがある。
おせっかいで口うるさいが、基本的にいい娘。

柴崎和泉

年齢：19歳
身長：171cm
血液型：O型

女子大生

バイク好き。自分の好きなことにしか興味を示さないタイプだが、別に暗いわけじゃない。
美人であるが本人には自覚はなく、着飾ることはしない。意志の強い、凛とした感じ。

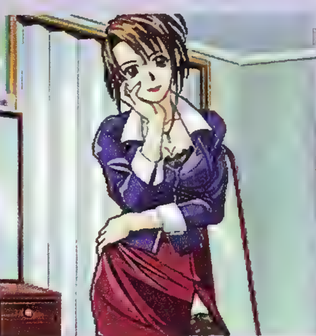
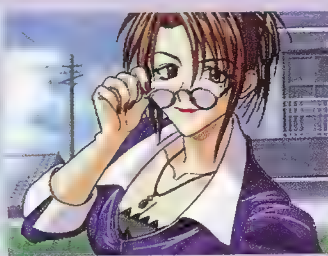



白石由梨子

年齢：25歳
身長：167cm
血液型：AB型

OL

セクシーなお姉さん。
たれ目がちで泣きボクロがある。女の魅力を武器にすることを心得ているタイプ。


KONAMI
pop'n music
ポップン ミュージック
ポップンミュージック
オリジナル・サウンドトラック
CD:KICA-7954 ¥1,835(tax in)
3.26 IN STORE
聴くか遊ぶか。
ビーマニシリーズ オリジナルサウンドトラック
ギターフリークス
オリジナル・ゲーム・サントラ
CD:KICA-7955 ¥2,243(tax in)
オリジナルトラック全曲と
ロングバージョンを含む全24曲収録。
3.18 IN STORE
GUITAR FREAKS
BEMANI
BEMANIはコナミサウンドシミュレーションゲームのブランドです。
ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
悪魔城ドラキュラ黙示録
オリジナル・ゲーム・サントラ
3.26 IN STORE
KONAMI
制作・発売元：(株)コナミミュージックエンタテイメント 〒150-0001
Distributed by
販売元：KING RECORDS
98268012





METAL SLUG X
スリルが欲しけりゃここに来い。
爽快X
METAL SLUG X™
今度のメタスラはパワーアップアイテム大増量!
ガンガン撃ってスッキリ爽快!!
跳ぶ!撃つ!避ける!王道アクションゲーム「メタルスラッグX」、ネオジオから堂々発進!!
The Future Is Now
SNK®
NEOGEOはSNKの商標です。
インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう! "ネオジオポケット"の最新情報も満載! SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(6339)0110 [受付時間]9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。©SNK 1999


MEDALION
天からもたらされた、
強大な力を秘めた石「メダリオン」。
しかし、それは大いなる繁栄とともに、
致命的な破壊も生み出した。
そして、「メダリオン」の争奪戦を巡り
人類は滅亡の危機に追い込まれようとしていた。
それを阻止するがため、選ばれし四人。
信之介、ルビー、アイシャ、シュトック。
人類存亡の運命に導かれ、
四機の翼がいま、戦空に煌めく。
GIGAWING™
ギガ ウイング
キャラ・デザイン
［冬目 景氏］
●「黒鉄」（週刊コミックモーニング連載）●
●「羊のうた」（月刊コミックバーズ連載）●
CFC会員募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込用紙のご請求 お問い合わせは… ●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-6948-0555
●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで
セルピュータ 最新情報
SULEPUTER
「パワーストーン」オリジナル・サウンドトラック
1999年3月20日発売決定!!お楽しみに!!
「ジョジョの奇妙な冒険」
オリジナル・サウンドトラック 絶賛発売中!
2,100円(税込)CPCA-1022★初回特典封入!
●好評稼働中!!●
★パワーストーン最新情報満載!!<パワーストーンオフィシャルサイト>http://www.powerstone.com/★<カプコンホームページ(インターネット)>http://www.capcom.co.jp/
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。


CAPCOM
1,000,000,0
目指せ。兆点!!
万点、億点アタリまえ。スカッと爽快、
シューティングの醍醐味。未知なる兆点の領域へ。
新機軸［リフレクト フォース］で迫り来る敵を一挙に殲滅せよ!!
CP-システムII
© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. 画面は開発中のものです。
株式会社カプコン
＜国内販売事業部＞ ●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
＜カプコンソフト情報＞ 大阪／(06)6946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786 福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

GAMEST
APRIL 4.15 1999
No.256
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成11年4月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第13号通巻256号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤　博　編集人■高橋 己代子　発行■株式会社 新声社
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　電話03-3293-9321
定価 510円 送料140円 本体486円



雑誌22443−4/15　©1999 SHINSEISHA　Printed in Japan
T1122443040517